

# SUPER FAMICOM<sup>®</sup>

スーパーファミコン<sup>®</sup>

SHVC-AJSJ-JPN



SUPER FAMICOM<sup>®</sup>  
LICENSED BY NINTENDO



KASHIMA

*Antlers*



JEF UNITED



KASHIWA

Reysol



*Red Diamonds*

# リーグ J SUPER SOCCER '95 サッカー スーパー



*Verdy*  
YOMIURI



NISSAN FC.

Yokohama Marinos



AS FLÜGELS



Bellmare



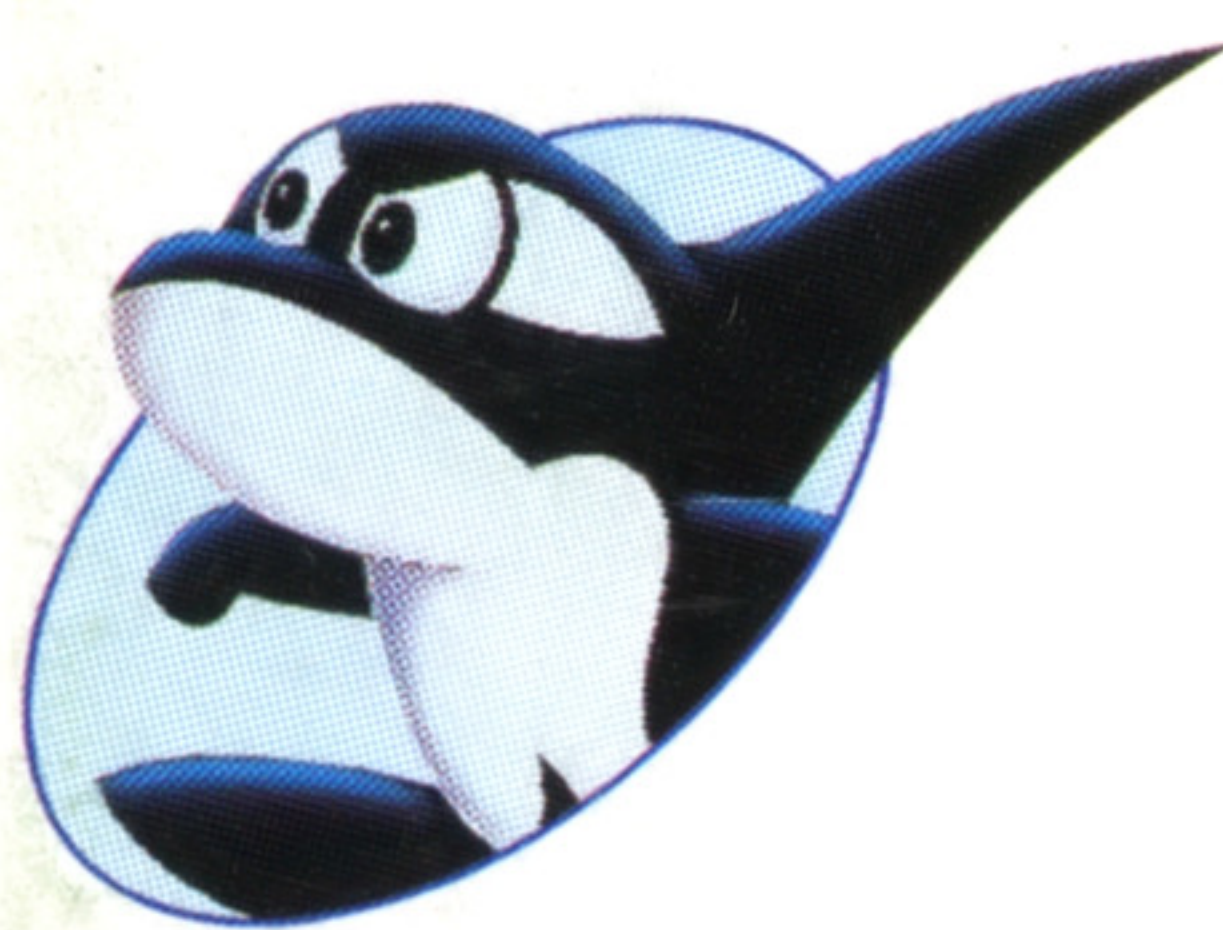
SHIMIZU

S-PULSE



Júbilo

IWATA



NAGOYA  
Grampus  
EIGHT



Panasonic

GAMBA  
OSAKA



Cerezo  
OSAKA



SANFRECCE  
HIROSHIMA FC



HUDSON GROUP

HUDSON SOFT<sup>®</sup>

SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5 対応





あつ はげ  
ますます熱く、激しく。

ね ん ジェイ  
'95年Jリーグ、キックオフ!

●ニッポン放送・師岡正雄アナウンサーに  
りんじょうかん じっきょうちゅうけい  
よる臨場感たっぷりの実況中継!

●ニッポン放送・田代優美アナウンサーの  
ジェイ み のが  
Jリーグニュースも見逃せない!

●本物のクラブ応援歌を採用!

●全14クラブ、全選手、全16スタジアムが実名で登場!

●多彩なフォーメーション設定!

●セットプレイも自由自在!

●実力に合わせて調節できるスピード&レベル!

●3つの視点が選べるマルチビュー!

●ゴールシーンのリプレイで感激をもう一度!

●マルチプレイヤー5対応で4人同時プレイもOK!

※表面の各キャラクターは、各チームの登録商標です。

©1993 K.A.FC ©1993 DNP/JEF.FC ©1993 H.K.REYSOL ©1993 M.U.FC

©1993 Y.N.FC ©1993 N.Y.MARINOS ©1993 ANA.S.CO.,LTD. ©1993 BELLMARE H.FC

©1993 ESLAP ©1993 Y.F.C.JUBILO ©1993 NAGOYA.G.E.

©1993 S・MATSUSHITA/GAMBA ©1994 O.F.C.CEREZO ©1993 S.FC



# リーグ J SUPER SOCCER '95 スーパー サッカー

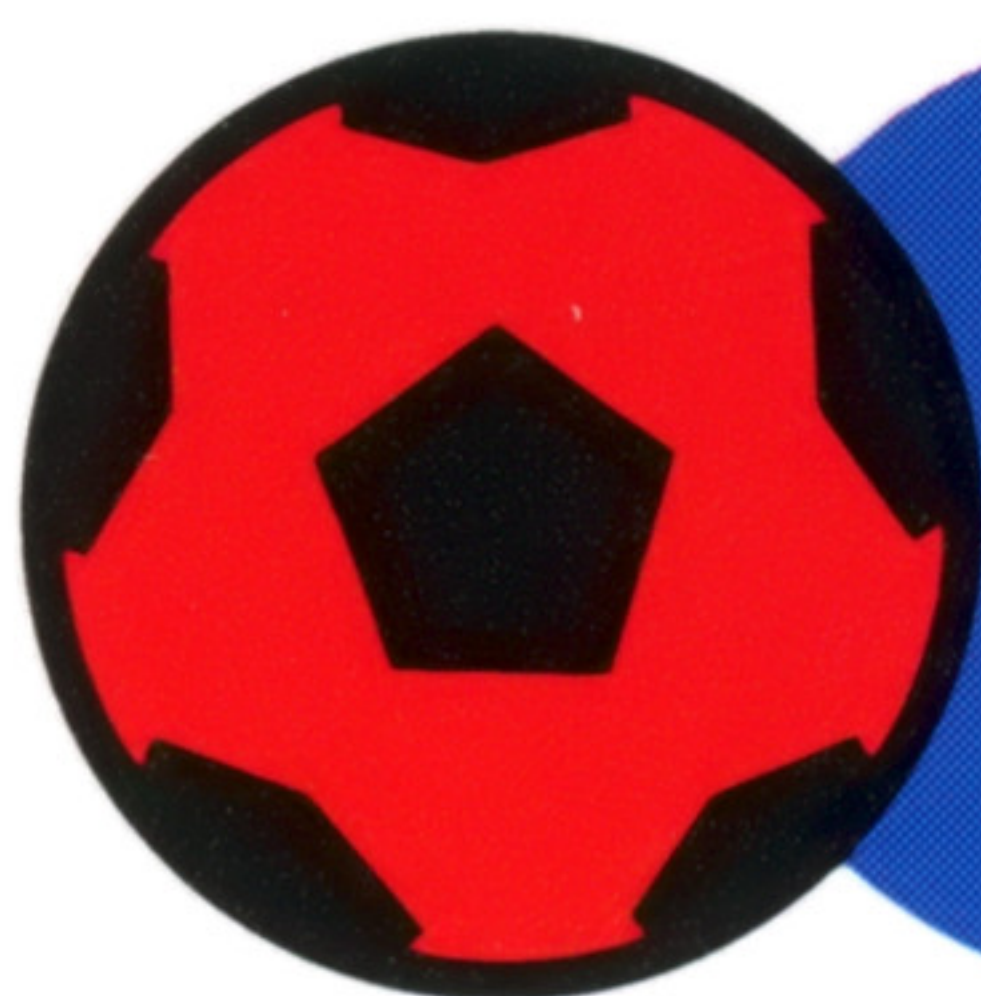
実況スタジアム

## そう さ ほう ほう 操作方法

- ① <sup>き ほん ほう ほう</sup>基本操作 ..... P3~4
- ② <sup>じ ぶん</sup>自分がボールを持っている時は ..... P5~6
- ③ <sup>じ ぶん</sup>自分がボールの近くにいる時は ..... P7~8
- ④ <sup>あ い て</sup>相手がボールを持っている時は ..... P9~10
- ⑤ <sup>そう さ</sup>ゴールキーパーの操作 ..... P9~10
- ⑥ <sup>と き</sup>アウト・オブ・プレイの時は ..... P11~14
- <sup>し か た</sup>ゲームスタートの仕方 ..... P15~21
- <sup>た</sup>その他のモード ..... P22~24
- オプション ..... P24~27
- <sup>き そ ち し き</sup>サッカーの基礎知識 ..... P28~30
- <sup>ぜん</sup>全クラブ・<sup>ぜん せん し ゅ し ゅ う か い</sup>全選手紹介 ..... P31~37







# そうさほうほう 操作方法

## エル Lボタン

### オフサイドトラップ

お 押ししている間、ディフェンスライ  
ン<sup>あ</sup>を上げます。

## ほうこう 方向キー

せんしゆ い どう 選手の移動、シュートの方向決定、シュー  
トやパス<sup>ご</sup>後のコースコントロール。

## セ レ ク ト SELECTボタン

アウト・オブ・プレイ（試合中断<sup>しあいちゆうだん</sup>）時<sup>じ</sup>に押すと、  
選手交代<sup>せんしゆこうたい</sup>などのサブメニュー画面<sup>がめん</sup>に移ります<sup>うつ</sup>。



3

	エー Aボタン	ビー Bボタン
じ ぶん 自分がボールを も 持っている時 <sup>とき</sup>	みじか お （短く押して） ショートキック なが お （長く押して） ロングキック	シュート （バナナ、
じ ぶん 自分がボールの ちか 近くにいる時 <sup>とき</sup>	ロングキック ヘディング	スライディ オーバーヘ ダイビング ジャンピン ダイレクト ダイビング
あいて 相手がボールを も 持っている時 <sup>とき</sup>	インターセプト	スライディ
ゴールキーパー	スローイング ダイビングキャッチ	パントキッ セービング ジャンピン



きほんそうさ

①基本操作

ワイ

Y

ボタン

スタート

START

ボタン

エックス

X

ボタン

アール

R

ボタン

エー

A

ボタン

ビー

B

ボタン

ヒールリフト

ドリブルしている時に押すと、頭上にボールを上げることができます。

ポーズ

タン	エックス Xボタン	ワイ Yボタン
ドライブ)	センタリング クリアキック 浮かせパス	パス
ング ッド ヘッド グヘッド ボレー ボレー		すばや 素早いトラップ あし (足トラップ)
ング		タックル
ク  グキャッチ		ショートキック





## じぶん ②自分がボールを

### ●ドリブル

ほうこう 方向キーを押すと、そのほうこうへドリブルですすみます。

### ●パス

パスをしたいせんしゅがいる位置へほうこう方向キーを押しながらワイボタンを押します。



### ●センタリング

あい て がわ 相手側のエンド（ペナルティエリア以外）でエックスボタンを押すとセンタリングをあげることができます。

ほうこう 方向の指示はほうこう方向キーで行ないます。ほうこう方向キーを使わずにエックスボタンのみを押した場合は、ゴール前中央にセンタリングがあがります。



あい て がわ \* 相手側ペナルティエリア内  
でエックスボタンを押すと浮かせパスになります。ほうこう方向の指示はほうこう方向キーで行ないます。指示のない場合はボールを持ったせんしゅ選手が向いているほうこう方向にパスを出します。



# も とき 持っている時は

ワイ  
**Y**ボタン+方向キー

パス

ほうこう  
方向キー

ドリブル

エックス  
**X**ボタン+方向キー

あいてがわ  
相手側エンド/セン

タリング、浮かせパス

じぶんがわ  
自分側エンド/クリ

アキック



ビー  
**B**ボタン+方向キー  
シュート

## ●クリアキック

じぶんがわ  
自分側のエンドで **X** ボタンを押すとクリアキックをします。こ  
の時、選手の時 <sup>せんしゅ</sup> 向きや方向キーの入力に関係なく、ボールはセン  
ターサークル方向へ飛びます。

## ●シュート

あいてがわ  
相手側のゴール前で **B** ボタン  
を押すとシュートを打つこと  
ができます。またこの時、方  
向キーによってボールにカー  
ブやドライブなどの変化がつ  
けられます。シュートした方  
向の **左右** を押せば **カーブ**、**下**  
**(逆)** 方向で **ドライブ** です。

なお、方向キーを押している  
時間でカーブ率は変化させる  
ことも可能です。また押す時

間によってシュートの高さが変わります。短かく押すと低いシ  
ュート、長く押すと高いシュートです。





## じぶん ③自分がボールの



### ●ヘディング

と飛んできたボールに合わせてタイミングよくエーAボタンを押すと、ヘディングができます。

### ●スライディング

ボールのちか近くでビーBボタンを押すとスライディングができ、そのほうこう方向へボールをころ転がすことができます。





## いろいろなプレイ

ビー ボタンを押した時のボールの高さや、ボールとプレイヤーとの位置関係によって、以下のようないろいろなプレイをすることができます。



①=オーバーヘッド



②=ジャンピングヘッド



③=ジャンピングボレー



④=ダイレクトボレー



⑤=スライディング



⑥=ダイビングヘッド





## ④<sup>あいて</sup>相手がボールを

### ●ショルダーチャージ

方向キーと同時に<sup>ワイ</sup>Yボタンを押すと、方向キーで指示した方向にショルダーチャージをします。方向キーを押さない場合は、選手が向いている方向にそのままショルダーチャージします。

### ●スライディングタックル

方向キーと同時に<sup>ビー</sup>Bボタンを押すと方向キーで指示した方向にスライディングタックルをします。方向キーを押さない場合は、選手が向いている方向にそのままスライディングタックルします。

## ⑤ゴールキー

**オート** ゴールキーパーがボールをキャッチするまでは、いかなるキー操作も受けつけません。

\* ゴールキーパーのオート／マニュアルの切り換えは、初期設定時に行ないます。手順は、P15～の「ゲームスタートの仕方」の「コンディションの設定」を参照してください。

### ●ダイビングキャッチ

方向キーと同時に<sup>エー</sup>Aボタンを押すと、方向キーで指示した方向にダイビングをします。タイミングよく飛ばば、シュートされたボールをキャッチできます。



### ●セービング

<sup>ビー</sup>Bボタンと同時か、その後から方向キーでセービングする方向を決定します。また、方向キーの左右を押すと、ボールの高さに合わせて飛びついていきます。





# も持っているときは

## ●インターセプト

ドリブルやパスの途中のボールを<sup>とちゅう</sup> エー ボタンを押して<sup>お</sup> 奪<sup>うば</sup>うことができます。

\* ショルダーチャージ、スライディングタックルは、相手から<sup>あいて</sup> ボールを奪<sup>うば</sup>うプレイですから、場合によってはファウルをとられることもあります。また背後からのプレイは危険なため、<sup>はいご</sup> ファウルをとられる確率も高<sup>たか</sup>くなります。

# そうさパーの操作

**マニュアル** <sup>がめんない</sup> 画面内にゴールキーパーがいる時に<sup>とき</sup> エックス ボタンを押<sup>お</sup>すとマニュアルに切り換<sup>き</sup>わります。

## ●ジャンピングキャッチ

<sup>ほうこう</sup> 方向キーの上<sup>うえ</sup>と同時<sup>どうじ</sup>に<sup>ビー</sup> B ボタンを押<sup>お</sup>すと、高<sup>たか</sup>く上<sup>あ</sup>がったボールをジャンピングキャッチします。



## ●キック

ボールを持<sup>も</sup>っている時に<sup>とき</sup> ビー ボタンを押<sup>お</sup>すとパントキックが、ワイ ボタンを押<sup>お</sup>すとショートキックができます。



## ●スローイング

ボールを持<sup>も</sup>っている時に<sup>とき</sup> エー ボタンを押<sup>お</sup>すとスローイングができます。





## ⑥アウト・オブ・プレー

### ●スローイン

相手が蹴ったボールがタッチラインをわると、スローインが与えられます。

ボールを受ける選手の位置は、方向キーで変更されます。

### ●ゴールキック

相手の蹴ったボールが自分のエンドのゴールラインをわるとゴールキックが与えられます。

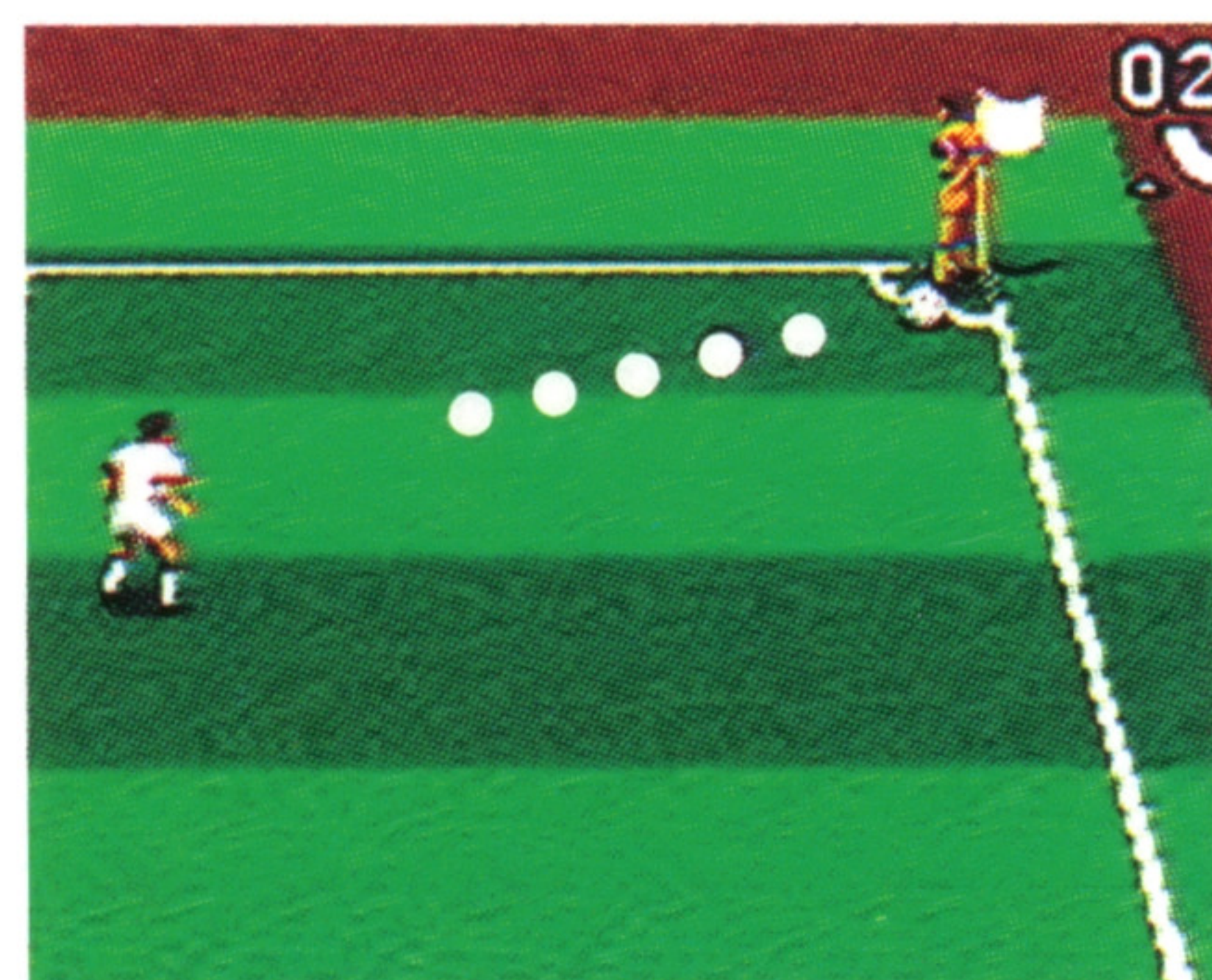


### ●コーナーキック

相手の蹴ったボールが相手側のゴールラインをわった場合にはコーナーキックが与えられます。コーナーキックを蹴るのは、試合前に設定した選手です。

直接ゴールを狙ったり、ゴール前

にいる味方に合わせる時はBボタン、パスを出すならYボタンを押します。ボールのコースは方向キーで指示します。



**\*コーナーキックを蹴る選手を試合中に変えたい場合**

ボールがゴールラインをわった瞬間にSELECTボタンを押して選手変更画面を表示させてください。操作の手順はP15～の「ゲームスタートの仕方」にある「登録選手の変更」と同様です。



# しあいちゅうだん (試合中断)の時は

## ●フリーキック

相手側がファウルをした場合、その位置からフリーキックが与えられます。直接ゴールを狙うならBボタン、パスを出すならYボタンを押します。ボールのコースは方向キーで指示します。

### 相手にフリーキックを与えてしまった場合

自動的にゴール付近に壁を作って防御します。タイミングよくEボタンを押すと、相手のシュートをヘディングでクリアすることもできます。



## セットプレイスクリーン

コーナーキック、フリーキ

ックを蹴る前にXボタンを

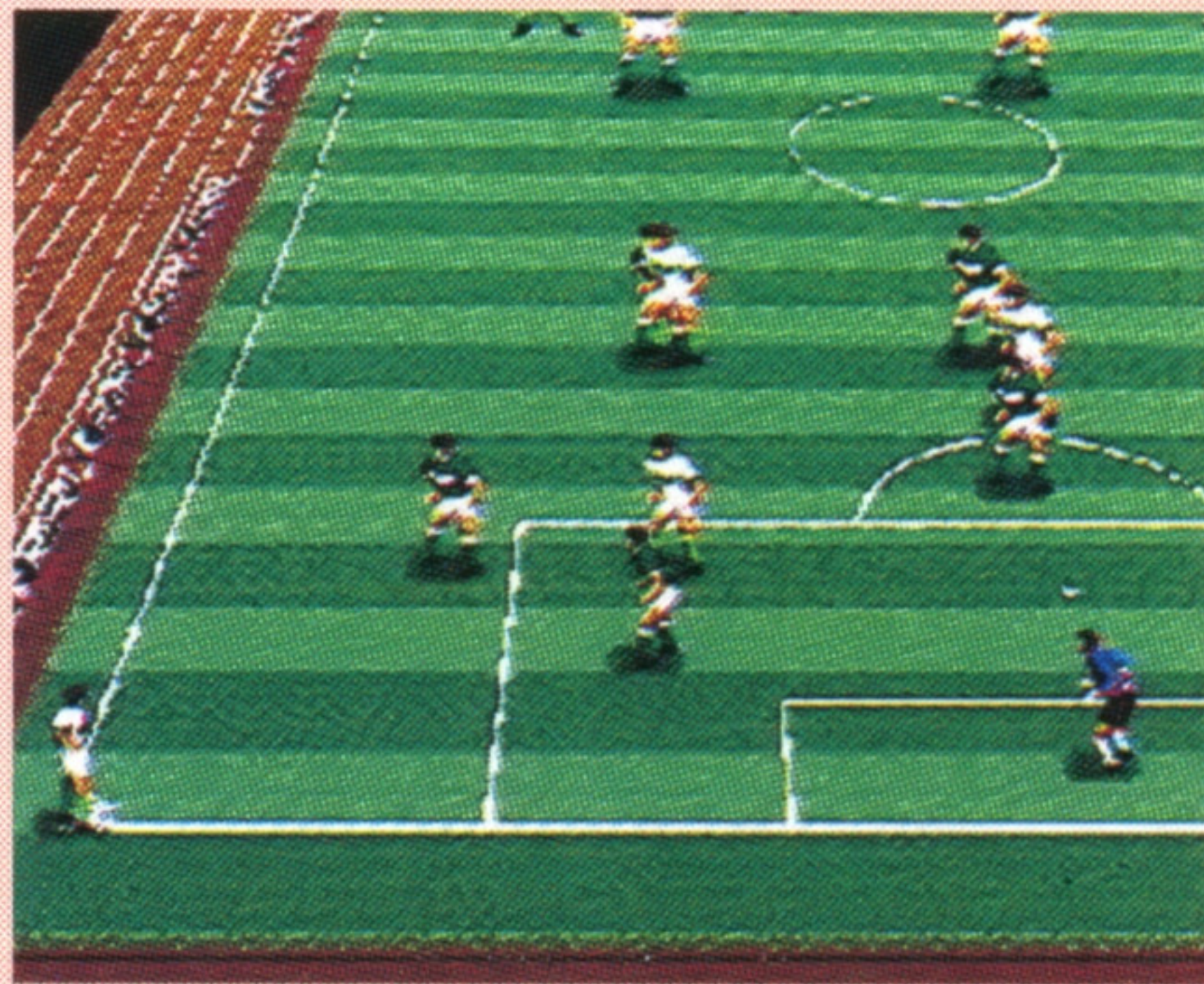
押すとセットプレイスクリ

ーンに切り換わり、より広

範囲のピッチが表示されま

す。ゴールの位置や敵味方

それぞれのポジションが確認でき、方向キーで画面をス  
クロールさせることもできます。





## ⑥アウト・オブ・プレイ

### ●ペナルティキック (PK)

相手側のペナルティエリア内で相手がファウルを犯した場合、ペナルティキックが与えられます。シュートはBボタンです。シュートの方向は左右・中央の3方向です。

#### ゴールキーパーをマニュアル設定にしている場合

相手にペナルティキックを与えると、操作はXボタンでキーパーに移ります。セービングはBボタンです。Bボタンの後（または同時）に方向キーでコースを決定します。選択できるコースは、左右・中央の3方向です。

#### PK戦モードの場合

##### シュートの仕方

シュートはBボタンです。この時、ボタンを押す長さによってボールのスピードを変えることができます。長く押すとボールは遅くなり、短く押せばボールは速くなります。また、ボールのコースはBボタンの後（または同時）に方向キーの上下左右で9方向の指示ができます。この時もボタンを押す長さによってコースが変化します。長く押すとゴールの端へ、短く押せばゴール中央へシュートを打ちます。ただし、長く押しすぎると、シュートはゴールの外へ大きく外れます。

##### キーパーの操作

キーパーの操作が可能になるのは、相手がPKを蹴った瞬間（ボタンを押した時）からです。

\* キーパーの操作で指示できるのは①～⑤の5方向のみです。⑥～⑨の位置は、方向キーの左右で指示すると、ボールの高さに合わせて飛びつきます。



# しあいちゅうだん とき (試合中断)の時は

## しあいちゅう せんしゅこうたい へんこう 試合中の選手交代、フォーメーション変更

ボールがゴールライン、またはタッチラインをわたった瞬間にSELECTボタンを押すと選手交代画面が表示されます。

選手交代の手順は、P15～の「ゲームスタートの仕方」にある「登録選手の変更」を参照してください。

選手交代が終了すると、フ

ォーメーション選択画面が

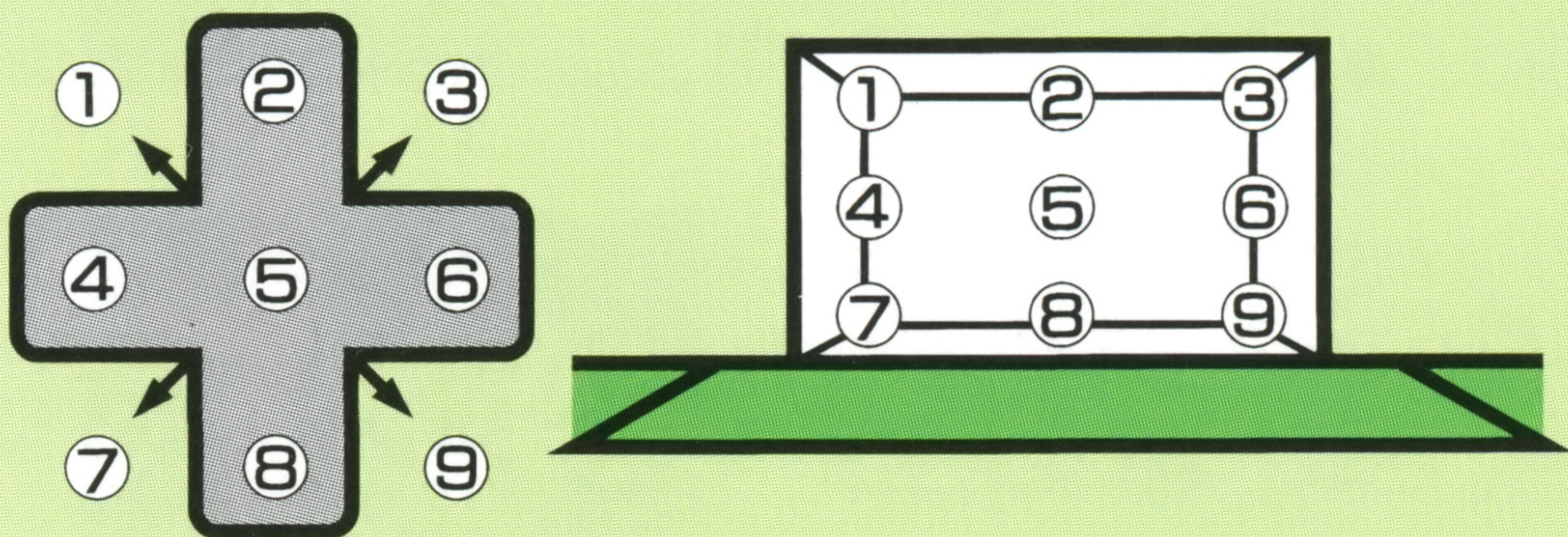
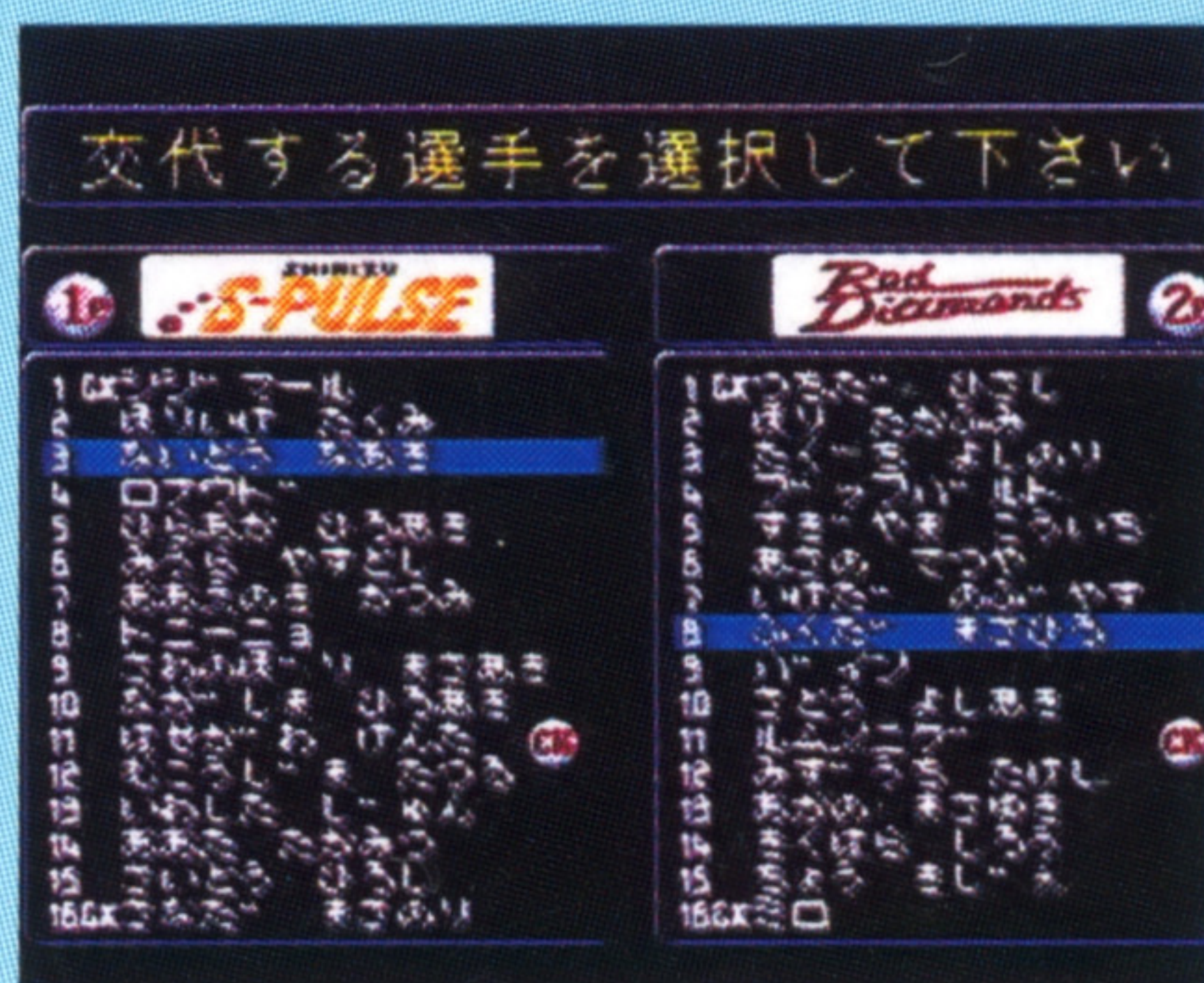
表示されます。P15～の「ゲ

ームスタートの仕方」の「フ

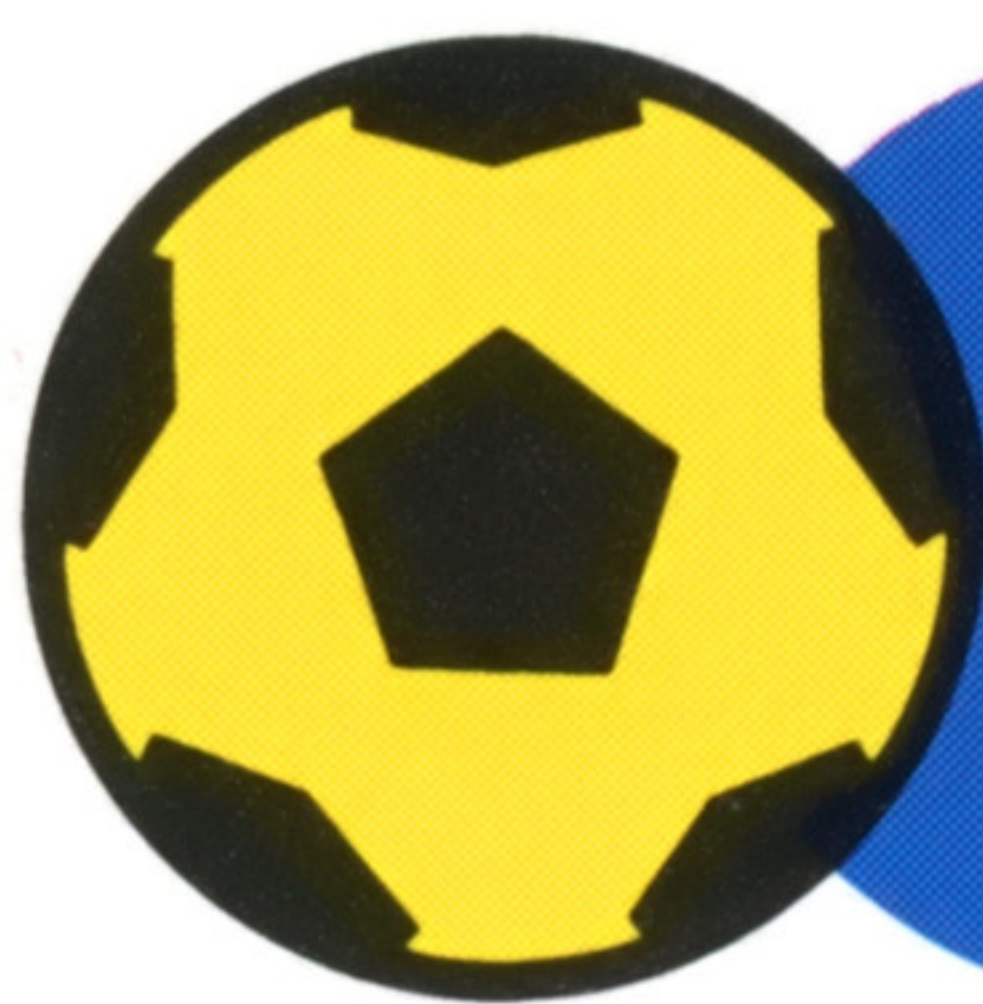
ォーメーションの設定」を

参照して、フォーメーショ

ンを決定してください。







# ゲームスタートの

ここでは、リーグ戦モードを例にとって電源ONからキックオフまでの流れを説明していきます。

## リーグ戦モードとは？

好きなクラブを選び、試合日程にそってチャンピオンを争う対コンピュータモードです。

1stステージ、2ndステージを各13節ずつ戦う26試合

モードと、各26節ずつ戦う52試合モードがあります。

1st、2ndどちらかのステージで見事、優勝した場合  
にはチャンピオンシップへと進むことができます。

15

## 順位の決定について

実際のJリーグ同様に勝ち点制を用いて順位を決定していきます。

試合に勝ったクラブには勝ち点「3」が与えられます。負けたクラブ

には勝ち点はありません。ただし、PK戦によって負けた場合のみ、

負けたクラブにも勝ち点「1」が与えられます。全節が終了した時

点で勝ち点の最も多いクラブが優勝です。

## ①モードの選択

タイトル画面表示中にSTART

ボタンを押すとモードセレクト画

面が表示されます。方向キーで「リ

ーグ戦」を選び、Aボタンで決定

します。





# しかた 仕方

## がめんひょうじ みかた 画面表示の見方

ここでは、<sup>しあいちゅう</sup>試合中の<sup>がめんひょうじ</sup>画面表示の<sup>みかた</sup>見方を<sup>しょうかい</sup>紹介します。



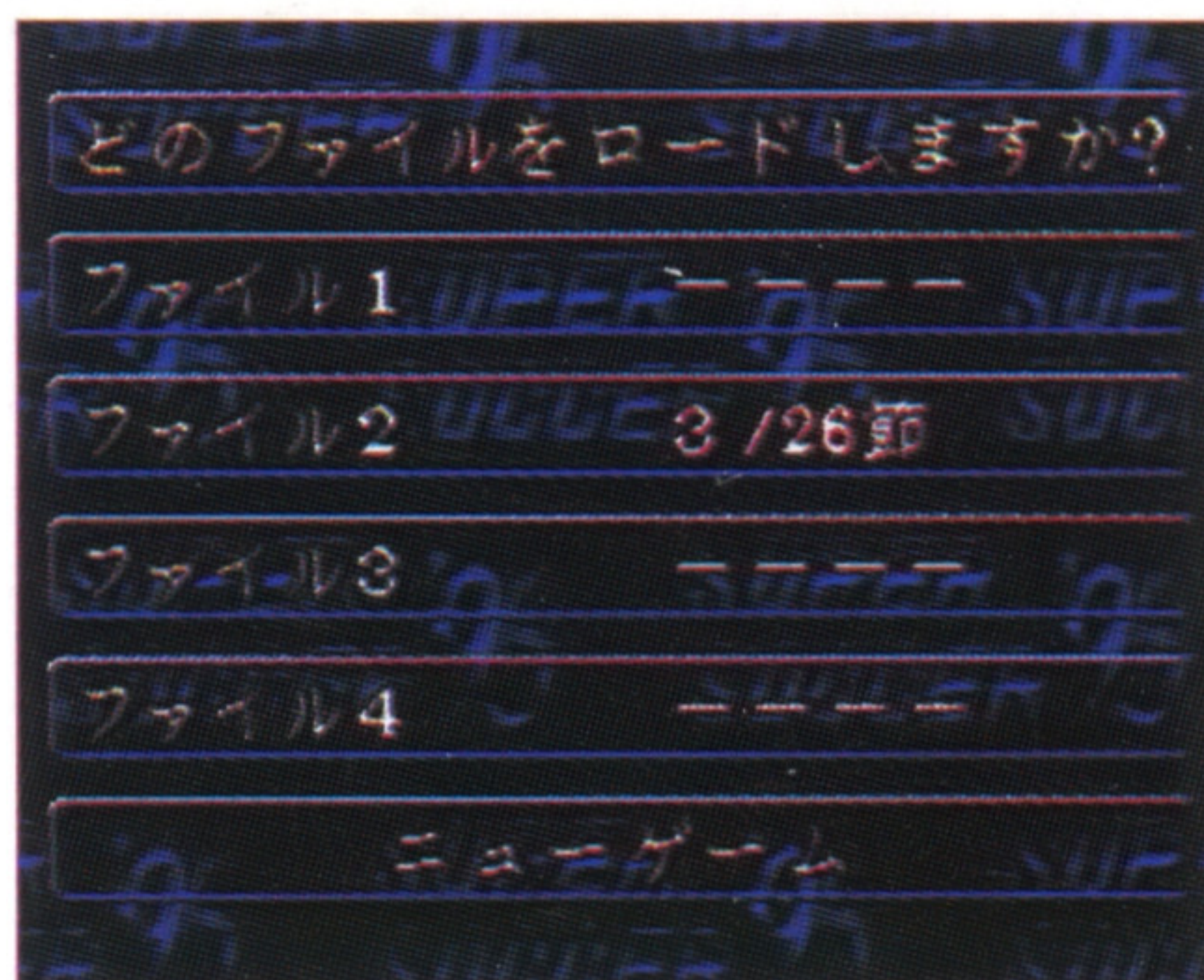
①=<sup>りょう</sup>両クラブのスコア

③=ボールを<sup>も</sup>持っている<sup>せんしゅ</sup>選手

②=<sup>けいかじかん</sup>経過時間

## せんたく ②ファイルの選択

<sup>ほぞん</sup>保存されているデータファイルが  
<sup>ばあい</sup>ある場合にのみ<sup>ひょうじ</sup>表示されます。続  
きをしたいファイルを<sup>ほうこう</sup>方向キーで  
<sup>えら</sup>選んで<sup>エー</sup>Aボタンで<sup>けってい</sup>決定してくださ  
い。新たにゲームを始める場合は  
ニューゲームを<sup>えら</sup>選んでください。

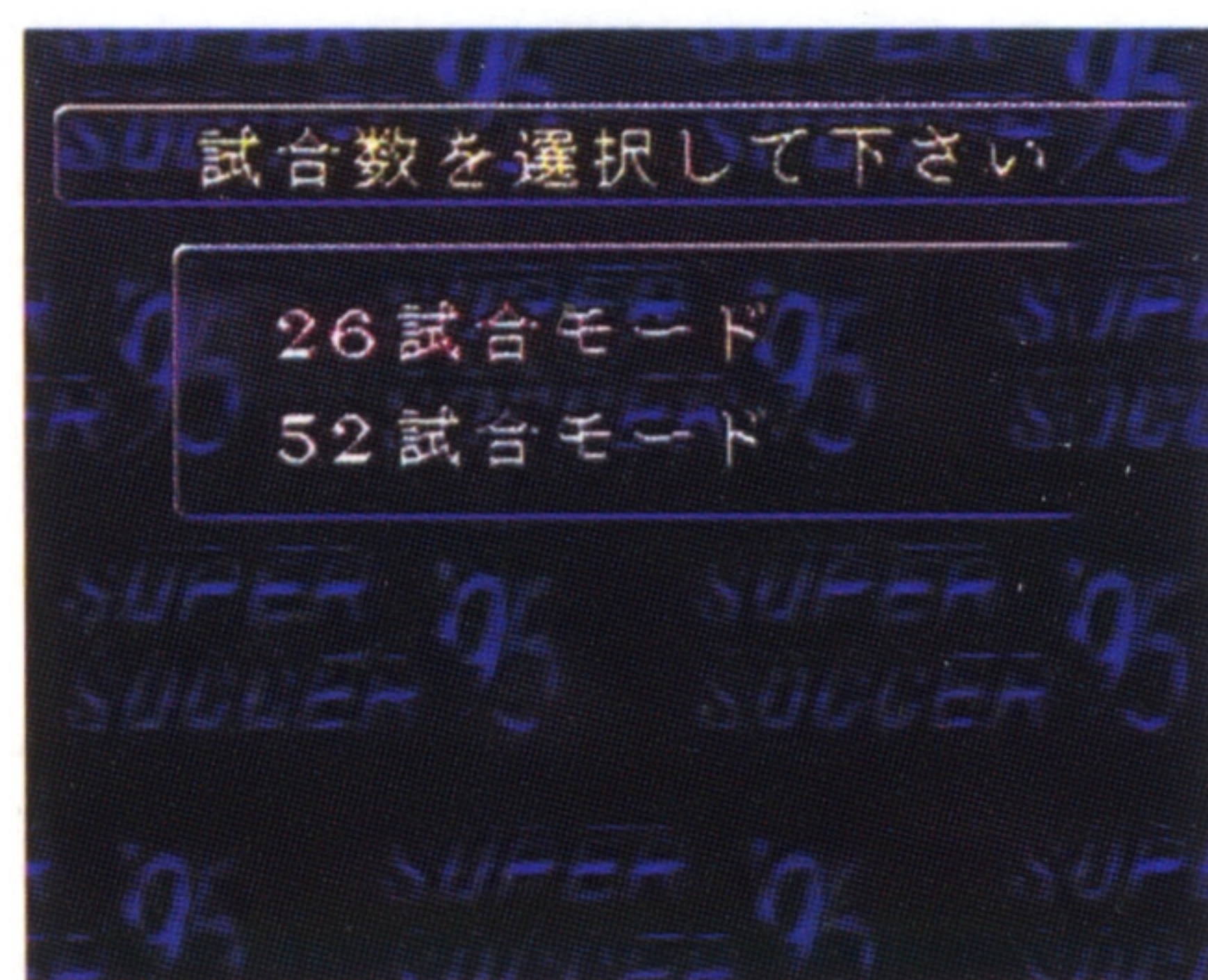


なお、<sup>はじ</sup>初めてゲームをする<sup>ばあい</sup>場合にはこの画面は表示されません。



### ③試合数の選択

26試合、52試合のどちらのモードにするかを方向キーで選び、Aボタンで決定します。



### ④クラブの選択

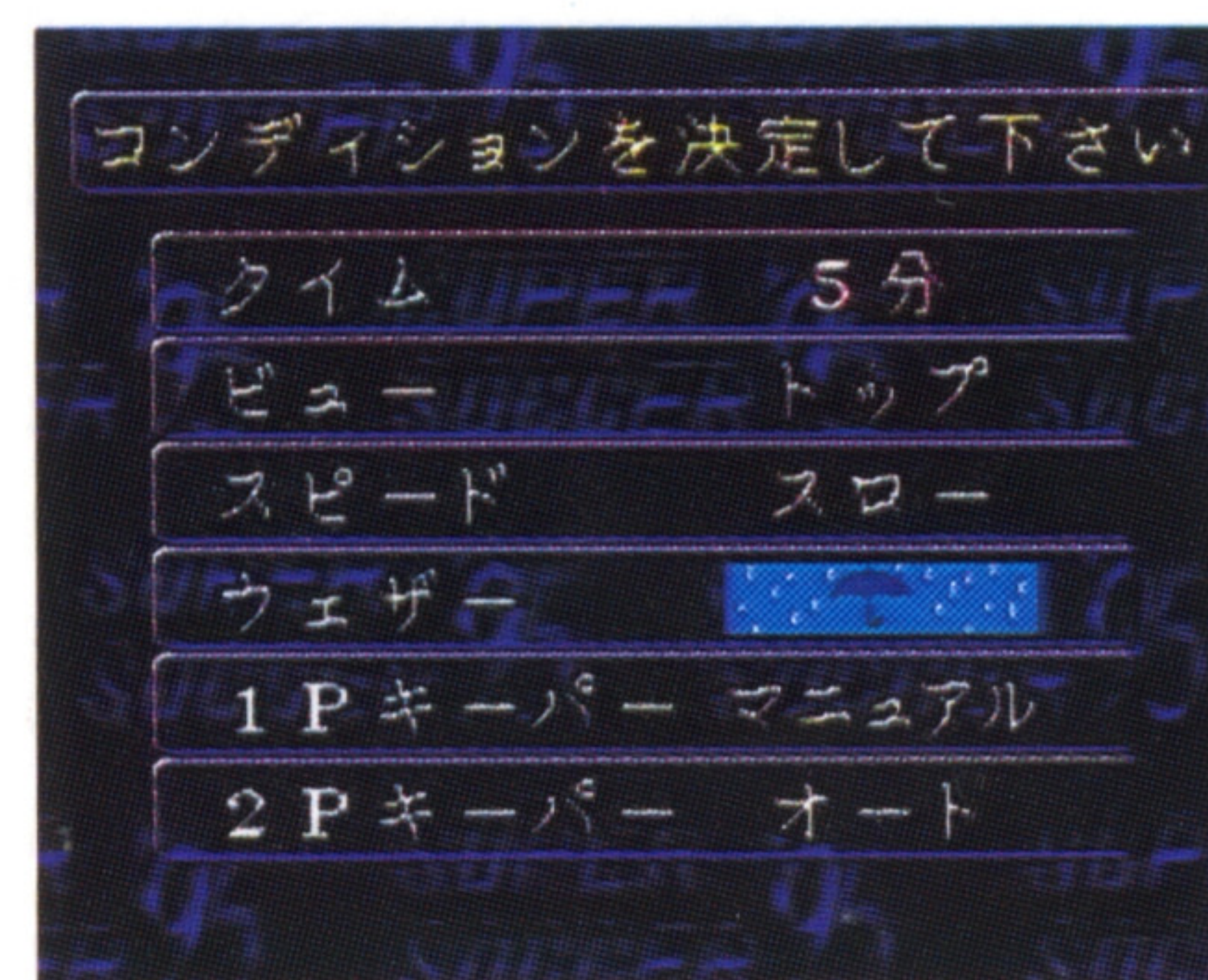
自分がプレイするクラブを方向キーで選んでAボタンで決定します。対戦相手（コンピュータ側のクラブ）は、自動的に決定されます。



\* リーグ戦以外のモードでは、対戦クラブを選ぶことができます。

### ⑤コンディションの設定

タイムやビュー、スピードなどのコンディションを、それぞれに方向キーで選びます。すべてを設定したらAボタンで決定してください。



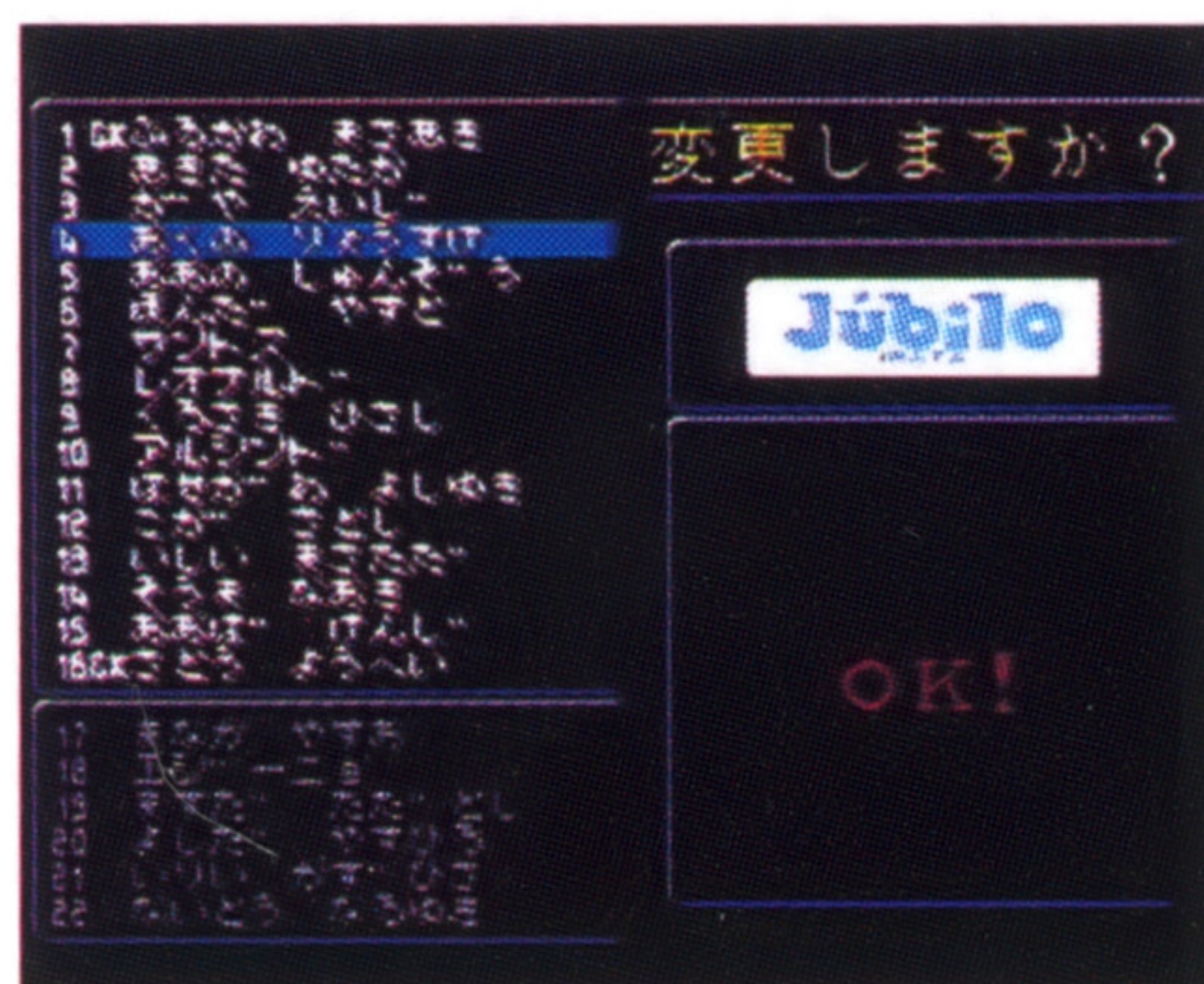
- **タイム** ..... 実際にプレイする時間（ハーフ）を3分／5分／10分から選びます。
- **ビュー** ..... ゲームをプレイする視点をサイド／トップ／フラットから選びます。



- **スピード**.....<sup>せんしゅ</sup>選手の<sup>い どう</sup>移動スピードを**ノーマル／スロー／ファースト**から<sup>えら</sup>選びます。
- **ウェザー**.....<sup>てんこう</sup>天候を**晴れ／雨**から<sup>えら</sup>選びます。  
\* <sup>せん</sup>リーグ戦モードの場合は<sup>ば あい</sup>自動的に<sup>じ どうてき</sup>決定されます
- **1Pキーパー** .....<sup>そう き</sup>キーパーの操作を**オート／マニュアル**から<sup>えら</sup>選びます。

## ⑥<sup>とうろくせんしゅ</sup>登録選手<sup>へんこう</sup>の変更

ベンチ入りする16人の選手を決定します。メンバーを<sup>へんこう</sup>変更したい場合は、「はい」を<sup>えら</sup>選んで<sup>エー</sup>Aボタンで<sup>けってい</sup>決定。メンバー表に変わりますので、<sup>こうたい</sup>交替したい選手を<sup>せんしゅ</sup>方向キーで<sup>えら</sup>選んで<sup>エー</sup>Aボタンで<sup>けってい</sup>決定します。続けて<sup>とうろく</sup>登録したい選手を<sup>せんしゅ</sup>同様に<sup>どうよう</sup>選択・<sup>せんたく</sup>決定します。途中で<sup>けってい</sup>Bボタンを押すとキャンセルできます。



## ★<sup>ちゅうい</sup>注意★

このゲームは、'94年12月現在、各クラブから<sup>ていしゅつ</sup>提出されたメンバーを<sup>とうろく</sup>登録しています。  
クラブによって人数が<sup>にんずう</sup>違うのはそのためです。またリーグ戦時、クラブによっては、<sup>なまえ</sup>名前のない選手がスターティングメンバーに入ることがありますが、<sup>いじょう</sup>異状ではありません。ベンチ入りしている他の選手と入れ替えて遊んでください。



## ⑦スターティングメンバーの決定<sup>けってい</sup>

試合に出<sup>し あい しゅつじょう</sup>場するスターティング  
メンバーを決定<sup>けってい</sup>します。メンバー  
の変更<sup>へんこう</sup>をしたい場合は、**[登録選手<sup>とうろくせんしゅ</sup>  
の変更<sup>へんこう</sup>]**と同じ手順<sup>おな てじゆん</sup>で行<sup>おこ</sup>なってく  
ださい。



## コーナーキックを行<sup>おこ</sup>なう選手<sup>せんしゅ</sup>の変更<sup>へんこう</sup>

スターティングメンバー決<sup>けっ</sup>  
定<sup>てい</sup>の際、方向<sup>さい</sup>キー<sup>ほうこう</sup>の右<sup>みぎ</sup>を押<sup>お</sup>  
すとCK<sup>コーナーキック</sup>マークにカーソ  
ルが移動<sup>い どう</sup>します。試合中<sup>しあいちゅう</sup>に  
コーナーキックを蹴<sup>け</sup>る選手<sup>せんしゅ</sup>  
が変更<sup>へんこう</sup>できますので、方向<sup>ほうこう</sup>  
キーで選手<sup>せんしゅ</sup>を選んで<sup>えら</sup>**A**ボタン<sup>エー</sup>で決定<sup>けってい</sup>します。



## ⑧フォーメー

試合中<sup>しあいちゅう</sup>のフォーメーションや  
作戦<sup>さくせん</sup>を設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>します。それぞれ  
方向<sup>ほうこう</sup>キーで選<sup>せん</sup>択<sup>たく</sup>し、すべてを  
設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>したら**A**ボタン<sup>エー</sup>で決定<sup>けってい</sup>  
してください。

### フォーメーション

フォーメーションを**プリセット** (各クラブの専用フォーメ  
ーション) / **3-4-3** / **4-4-2** (2種類) / **5-3-2** / **3**  
**-5-2** / **4-2-4** / **4-5-1** / **4-3-3** から選<sup>えら</sup>びます。





# ポジション・チェンジ

フォーメーション<sup>せってい</sup>設定時に、スターティングメンバー<sup>ない</sup>内のポジションのチェンジ<sup>おこ</sup>が行なえます。方向キー<sup>ほうこう</sup>の上を押すと選手名にカーソル<sup>お</sup>が移ります。フォーメーション<sup>うつ</sup>図でカーソル上の選手のポジションに矢印が出ますので、方向キーで変更<sup>せんしゅめい</sup>したい選手を選び<sup>えら</sup>、**A**ボタンで決定<sup>えー</sup>します。続いて変更後のポジションを選び<sup>えら</sup>、**A**ボタンで決定<sup>えー</sup>すると、そのポジションにいた選手と入れ替わります。



## ポジション<sup>せってい</sup>の設定

### キーパー

キーパーのタイプを**A/B/C**から<sup>えら</sup>選びます。(C→B→Aの順で移動範囲が広がります)

さくせん

### 作戦

すべてのフォーメーション<sup>たい</sup>に対して、**ノーマル/カウンター/ディフェンス1/ディフェンス2/ディフェンス3/オフェンス1/オフェンス2/オフェンス3**の8タイプから<sup>さくせん</sup>作戦<sup>えら</sup>を選ぶことができます。



## ⑨コイントス

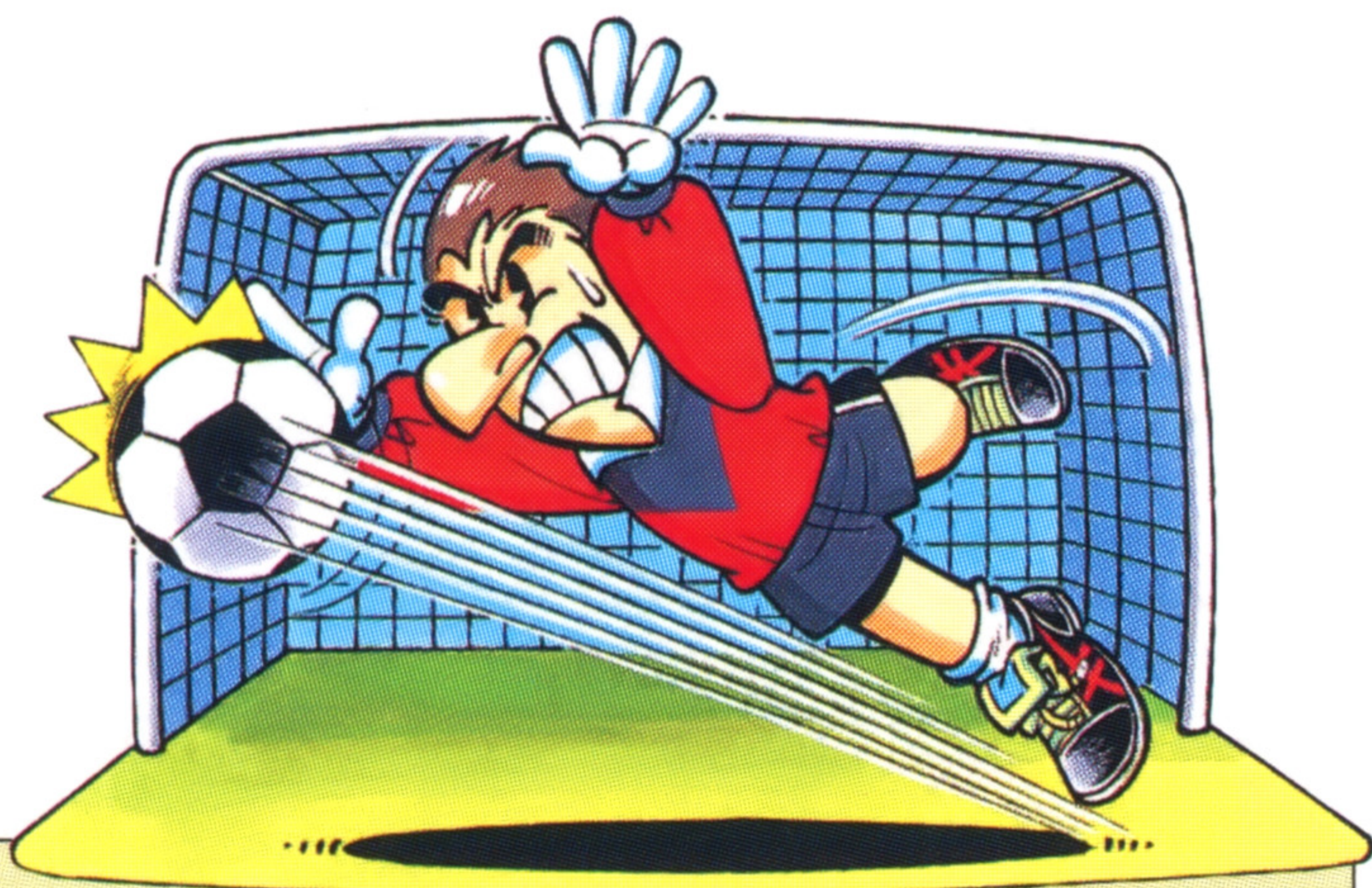
コインは自動的にトスされます。  
 コインが的中した場合は、ボール  
 がエンドのどちらを採るか方向キ  
 ーで選択し、**A** ボタンで決定して  
 ください。



## ⑩キックオフ

さあ、いよいよゲームスタートで  
 す。

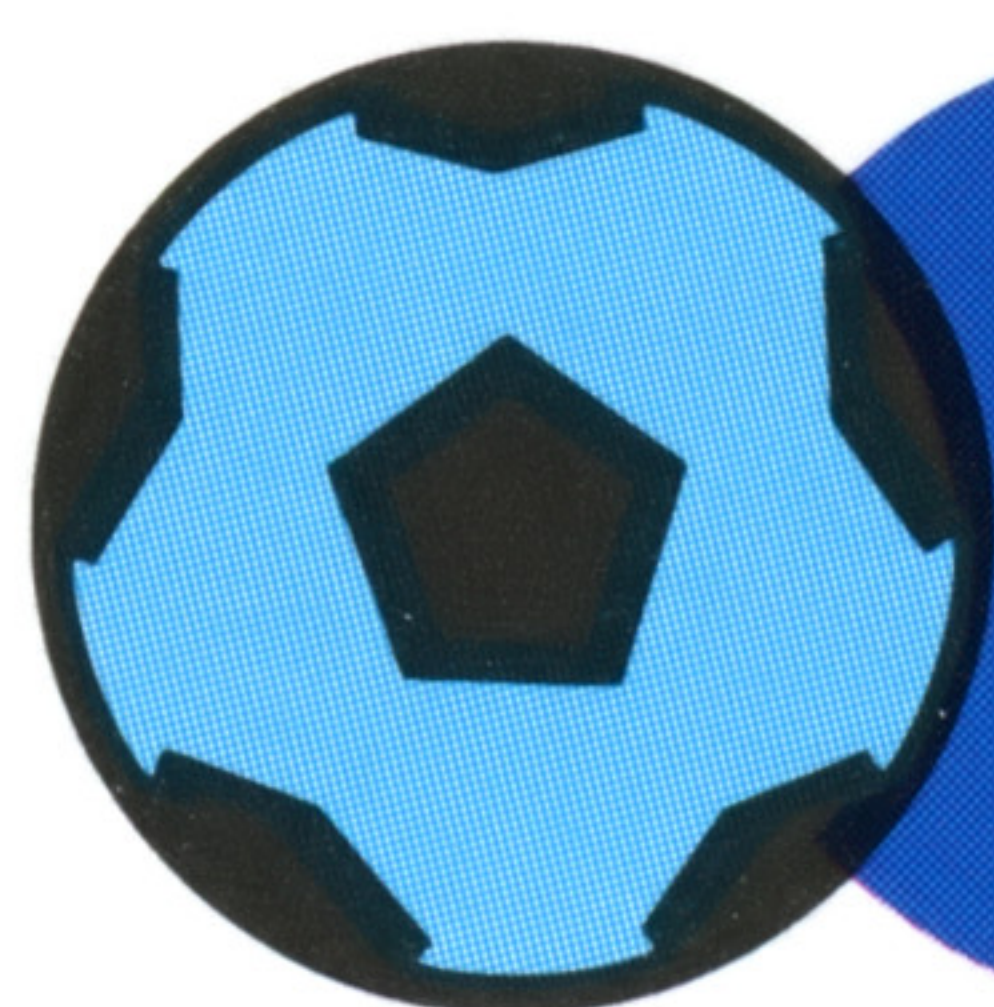
\* リーグ戦の試合結果は、セーブ  
 できます。Jリーグニュースを  
 EXITで出るとセーブをするか、  
 しないかを選択できるのでカー  
 ソルを左右に動かし**A** ボタンで  
 決定してください。



## セーブデータ

リーグ戦モードではセーブデータを持つことができます。  
 1 試合終了ごとに、各クラブの成績（試合数・勝敗数・  
 得失点）はもちろん、個人得点ランキングやカードの累  
 積がセーブされます。保存できるデータファイルは4つ  
 までです。





# た その他のモード

ここでは、リーグ戦<sup>せん い がい</sup>以外のモード  
について、簡単<sup>かんたん</sup>な内容とプレイの  
仕方<sup>しかた</sup>について説明<sup>せつめい</sup>していきます。



## プレシーズン

1 試合<sup>し あい</sup>のみのシングルマッチで、自分がプレイするクラブはもち  
ろん、コンピュータ側<sup>がわ</sup>のクラブも自由<sup>じ ゆう</sup>に選ぶことができます。  
スタートまでの流れ<sup>なが</sup>はほぼ「リーグ戦<sup>せん</sup>」と同じですが、最初<sup>さいしょ</sup>に  
まず、プレイヤー<sup>すう えら</sup>数を選びます。ただし、1P+2Pvs3P/  
1P+2Pvs3P+4Pは、マルチプレイヤー<sup>ブイエス</sup>5を接続<sup>せつぞく</sup>した  
時<sup>とき</sup>にのみ選択<sup>せんたく</sup>できます。また、フォーメーション<sup>けってい</sup>決定<sup>ご</sup>後、スタ  
ジアム<sup>せんたく</sup>を選択<sup>せんたく</sup>することができます。画面<sup>がめん</sup>が切り換<sup>き</sup>わった時点<sup>か じてん</sup>で  
は1Pのホームスタジアムが選択<sup>せんたく</sup>されていますので、変更<sup>へんこう</sup>した  
い場合は、方向<sup>ほうこう</sup>キーで選<sup>えら</sup>んでAボタン<sup>エー</sup>で決定<sup>けってい</sup>してください。





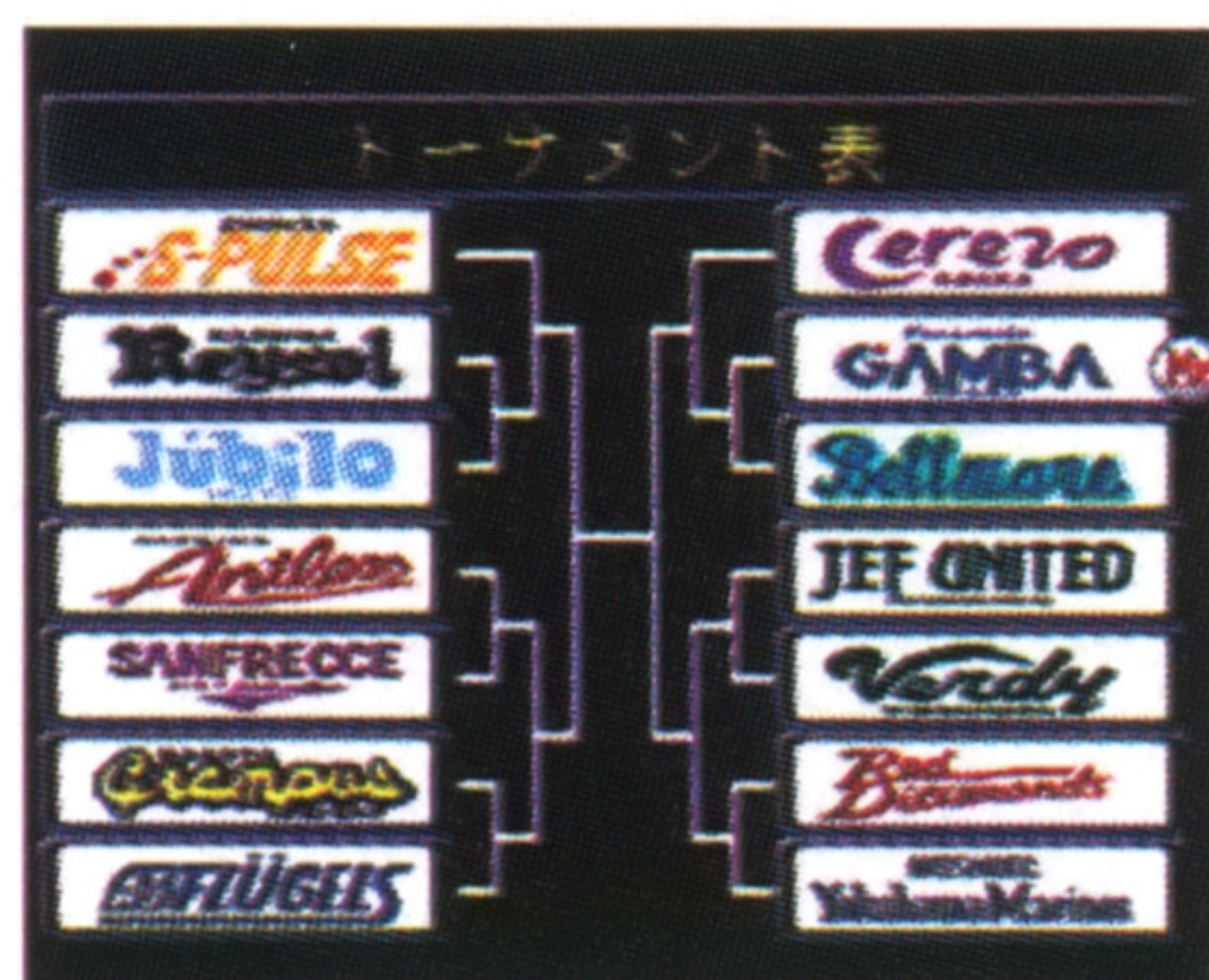
# オールスター

イースト ウェスト  
EASTかWESTのどちらか好きな  
クラブを選び、1試合のみ行なえるド  
リームゲームです。スタートまでの流  
れは「リーグ戦」を参照してください。  
ただし、クラブ選択画面でどちら  
かのクラブを選択・決定すると、画面  
が変わり選手名が表示されます。これ  
は各クラブからランダムに選出されたオールスター戦のメン  
バーです。ここで方向キーの左右を押すと別のメンバーが表示  
されますので、気に入ったチームを探してみてください。ただ  
し15秒経過すると自動的に決定されます。



# トーナメント

好きなクラブを選んで勝ち抜きのトー  
ナメント戦に参加して優勝を狙います。  
このモードには最大14人まで参加する  
ことができます。Aボタンでプレイす  
るクラブを選ぶと、Mpが表示されま  
すのでプレイするクラブと数を決定してください。トーナメン  
トの組み合わせは毎回ランダムに決定されます。



# ピーケー PK

ピーケーせん  
PK戦のみのモードです。クラブを選  
択後、PK戦のメンバーを選抜します。  
まず、ゴールキーパーを方向キーで選  
びAボタンで決定します。続いてキッ  
カー10人を同様の手順で選び、この時、





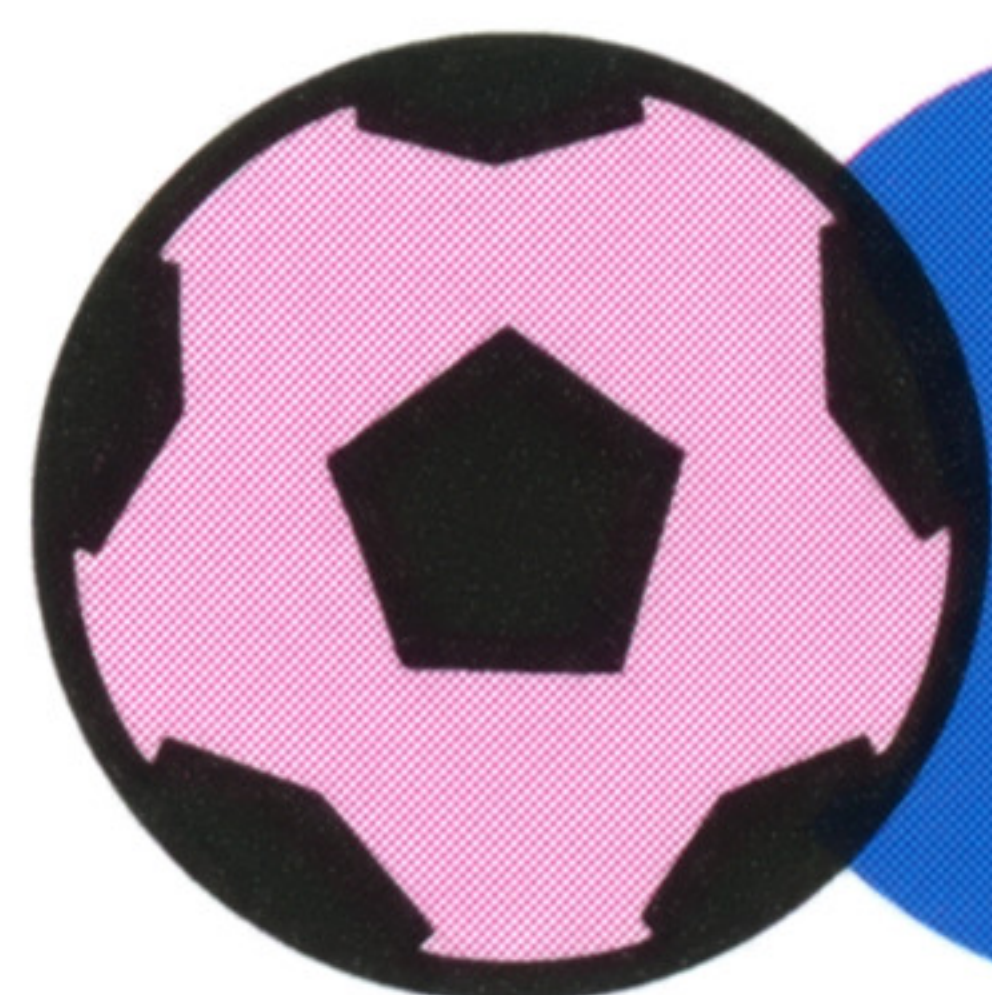
蹴<sup>け</sup>る順番<sup>じゅんばん</sup>も決定<sup>けつてい</sup>します。5人<sup>にん</sup>ずつのキック<sup>きく</sup>の<sup>あと</sup>に<sup>りょう</sup>両<sup>とく</sup>クラブ<sup>くらぶ</sup>の得<sup>とく</sup>点<sup>てん</sup>が<sup>おな</sup>同<sup>おな</sup>じ場<sup>ば</sup>合<sup>あい</sup>に<sup>どうすう</sup>は、同数<sup>どうすう</sup>のキック<sup>きく</sup>で一方<sup>いっぽう</sup>のクラブ<sup>くらぶ</sup>が<sup>おお</sup>より多<sup>おほ</sup>くの得<sup>とくてん</sup>点<sup>てん</sup>を<sup>こう</sup>あ<sup>ご</sup>げるま<sup>つづ</sup>で、交<sup>にん</sup>互<sup>ぜん</sup>にキック<sup>いん</sup>を<sup>け</sup>続<sup>け</sup>け<sup>け</sup>ます。10人<sup>にん</sup>全<sup>ぜん</sup>員<sup>いん</sup>が蹴<sup>け</sup>つても<sup>け</sup>まだ決<sup>け</sup>着<sup>ちやく</sup>が<sup>ば</sup>つ<sup>あい</sup>か<sup>じゅんめ</sup>ない場<sup>け</sup>合<sup>ちやく</sup>は2順目<sup>じゅんめ</sup>に入<sup>に</sup>り、決<sup>け</sup>着<sup>ちやく</sup>が<sup>つ</sup>くま<sup>つづ</sup>で続<sup>つづ</sup>け<sup>つづ</sup>ます。

## トレーニング

好<sup>す</sup>きなクラブ<sup>くらぶ</sup>を選<sup>えら</sup>び、相<sup>あ</sup>手<sup>て</sup>クラブ<sup>くらぶ</sup>が<sup>じょうたい</sup>い<sup>じ</sup>ない状<sup>じゅう</sup>態<sup>たい</sup>で自<sup>れん</sup>由<sup>しゅう</sup>に練<sup>れん</sup>習<sup>しゅう</sup>を<sup>し</sup>る<sup>し</sup>こ<sup>し</sup>が<sup>し</sup>で<sup>し</sup>ま<sup>し</sup>す。

こ<sup>かく</sup>こ<sup>かく</sup>で各<sup>かく</sup>フ<sup>かく</sup>ォ<sup>かく</sup>ー<sup>かく</sup>メ<sup>かく</sup>ー<sup>かく</sup>シ<sup>かく</sup>ョ<sup>かく</sup>ンの研<sup>けん</sup>究<sup>きゅう</sup>やコ<sup>こん</sup>ン<sup>こん</sup>ビ<sup>こん</sup>ネ<sup>こん</sup>ー<sup>こん</sup>シ<sup>こん</sup>ョ<sup>こん</sup>ンの練<sup>れん</sup>習<sup>しゅう</sup>な<sup>な</sup>ど<sup>な</sup>を<sup>おこ</sup>行<sup>おこ</sup>な<sup>おこ</sup>うと<sup>おこ</sup>よ<sup>おこ</sup>い<sup>おこ</sup>で<sup>おこ</sup>し<sup>おこ</sup>う。

ス<sup>す</sup>タ<sup>す</sup>ー<sup>す</sup>ト<sup>す</sup>ボ<sup>す</sup>タ<sup>す</sup>ン<sup>す</sup>で<sup>ぬ</sup>抜<sup>ぬ</sup>け<sup>ぬ</sup>ら<sup>ぬ</sup>れ<sup>ぬ</sup>ま<sup>ぬ</sup>す。



## オプション

試<sup>し</sup>合<sup>あい</sup>中<sup>ちゅう</sup>のさ<sup>さ</sup>ま<sup>さ</sup>ざ<sup>さ</sup>ま<sup>さ</sup>な設<sup>せ</sup>定<sup>てい</sup>が<sup>おこ</sup>行<sup>おこ</sup>な<sup>おこ</sup>え<sup>おこ</sup>るの<sup>おこ</sup>がオ<sup>お</sup>プ<sup>お</sup>シ<sup>お</sup>ョ<sup>お</sup>ン<sup>お</sup>です。こ<sup>こ</sup>こ<sup>こ</sup>で<sup>こ</sup>は<sup>こ</sup>その具<sup>ぐ</sup>体<sup>たい</sup>的<sup>てき</sup>な内<sup>ない</sup>容<sup>よう</sup>を<sup>せ</sup>説<sup>せ</sup>明<sup>めい</sup>し<sup>せ</sup>て<sup>せ</sup>い<sup>せ</sup>き<sup>せ</sup>ま<sup>せ</sup>す。

## ●エディット

選<sup>せん</sup>手<sup>しゅ</sup>の<sup>な</sup>名<sup>な</sup>前<sup>まえ</sup>や全<sup>ぜん</sup>パ<sup>ぱ</sup>ラ<sup>ぱ</sup>メ<sup>ぱ</sup>ー<sup>ぱ</sup>タ<sup>ぱ</sup>の<sup>すう</sup>数<sup>ち</sup>値<sup>ち</sup>の<sup>へん</sup>変<sup>こう</sup>更<sup>せん</sup>、選<sup>せん</sup>手<sup>しゅ</sup>のト<sup>と</sup>レ<sup>れ</sup>ー<sup>れ</sup>ド<sup>れ</sup>を<sup>おこ</sup>行<sup>おこ</sup>な<sup>おこ</sup>う<sup>おこ</sup>こ<sup>おこ</sup>が<sup>おこ</sup>で<sup>おこ</sup>ま<sup>おこ</sup>す。





## 選手データの変更

まず、方向キーで「CLUB」を選択して、**A** ボタンで決定します。続いて方向キーの左右でクラブを選択・決定。さらに変更したい選手を選択・決定します。

カーソルが1文字単位に変わりますので、方向キーの左右で変更したい文字や数字にカーソルを動かし、方向キーの上下で文字や数値を変更します。文字の変更は、**L**・**R** ボタンで「あ、か、さ、た、な…」と1行ずつとばすこともできます。さらに、他の選手のデータも変更したい場合は、**B** ボタンを押すと選手選択に戻れます。すべての変更が終了したら**A** ボタンを押してください。

## トレード

まず、方向キーで「TRADE」を選択、**A** ボタンで決定します。つづいてクラブを選択・決定し、トレードに出したい選手を選択・決定します。ここで**B** ボタンを押せばキャンセルができます。カーソルの色が変化しますので、トレード先のクラブを選択・決定。トレードで獲得したい選手を選択して**A** ボタンで決定すれば、トレード成立です。

## データを元に戻す

方向キーで「RESET」を選択・決定し、データを元に戻したいクラブを選択。**A** ボタンで決定すると、変更したデータがリセットされます。

## オプション画面に戻る

方向キーの左右で「EXIT」を選択し、**A** ボタンで決定してください。



# ●パラメータの見方



キック	キック力。ボールを蹴った時のボールの スピードと飛距離に影響します。
スピード	移動のスピード。
ドリブル	ドリブル時にスピードが遅くなる率。
キープ	スライディングをかわす率とトラップを する能力。
タックル	スライディングとショルダーチャージの 時にファールになる率。
ヘッド	ヘディングしたボールのスピードと飛距 離、ボールとの当たりのエリアの広さ。
スタミナ	時間経過によって移動するスピードが落 ちる率。
キャッチ	相手のシュートをキャッチする率。
はんい	相手のシュートに対してセービングでき る範囲。

\* 「キャッチ」「はんい」はゴールキーパーのみ。「タックル」「ヘッド」のかわりに表示されます。

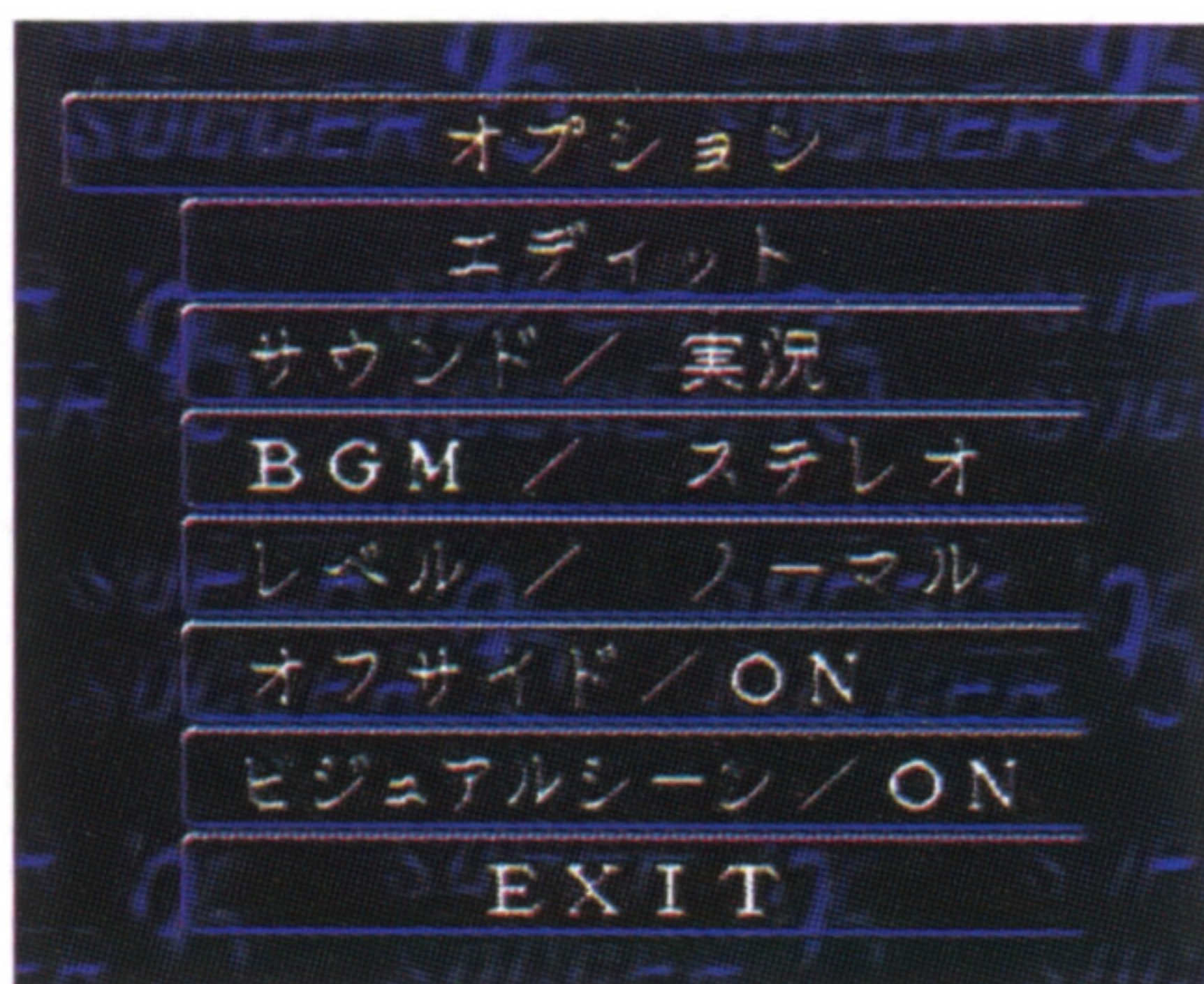
\* 数値はすべて5段階で表わし、数値が高いほどその項目が優れていることを示しています。



## ●サウンド

じっきょう ビージーエム  
実況かBGMのどちらかを選びます。

- **実況**…………… しあいちゅう じっきょう  
試合中にアナウンサーの実況とサポーター  
の応援歌が流れます。
- **BGM**…………… しあいちゅう ビージーエム なが  
試合中にBGMが流れます。



## ●BGM

ちゅう  
ゲーム中のすべてのサウンドをステレオ/モノラルのどちらに  
するか選択します。

## ●レベル

たい せん  
対コンピュータ戦でのコンピュータのレベルを、**イージー/ノ**  
**ーマル/ハード**から選びます。すべてのモードに有効です。

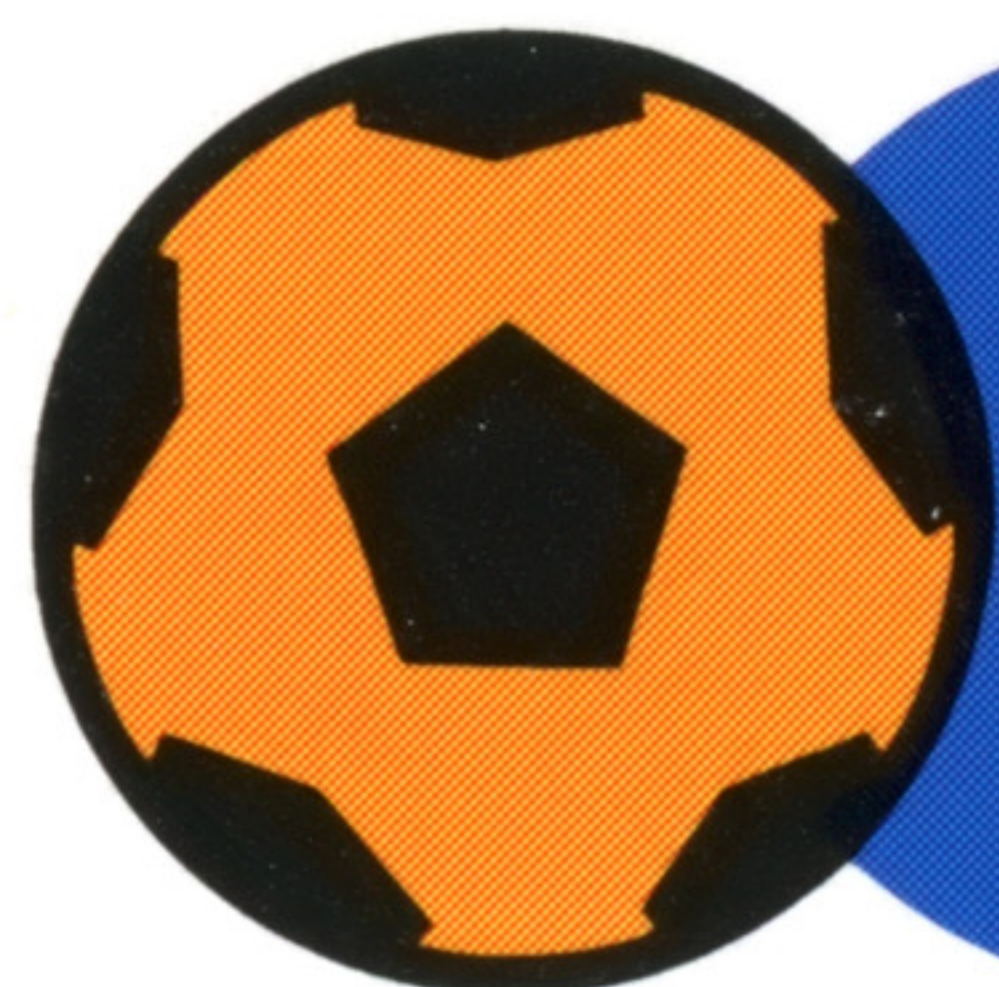
## ●オフサイド

しあいちゅう はんそく  
試合中にオフサイドの反則をとるかとらないかを**ON/OFF**  
で選びます。

## ●ビジュアルシーン

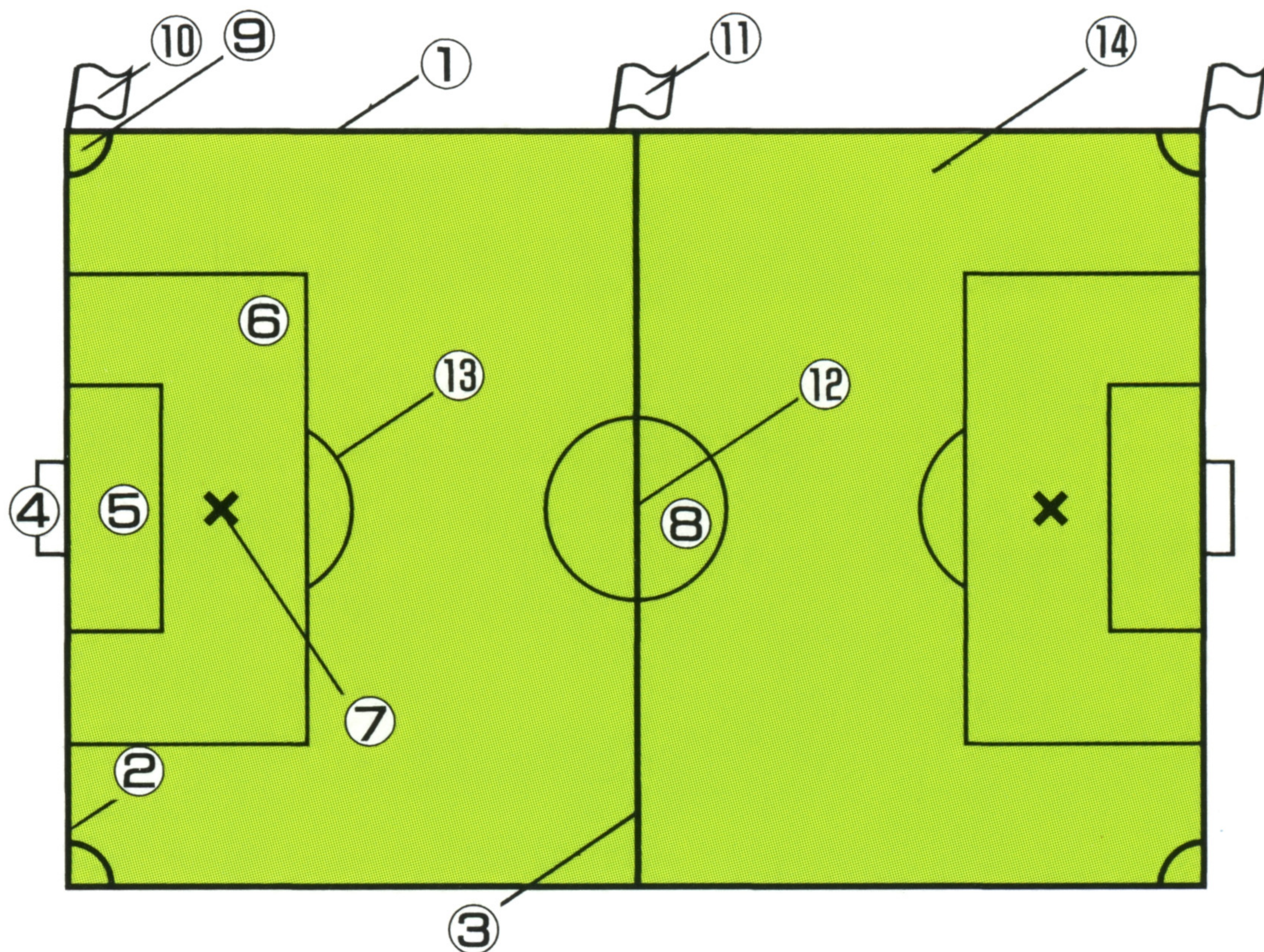
し あいちゅう き あと なが  
試合中、ゴールが決まった後のビジュアルシーンを流すかどう  
かを**ON/OFF**で選びます。なお、**ON**にした場合でも、試合  
中、ビジュアルシーンが流れている時に**Aボタン**を押すとシー  
ンを飛ばすことができます。





# サッカーの基礎知識

ここでは、<sup>きほんてき</sup>基本的なサッカーのルールを<sup>せつめい</sup>説明します。



①=タッチライン

②=ゴールライン

③=ハーフウェイライン

④=ゴール

⑤=ゴールエリア

⑥=ペナルティエリア

⑦=ペナルティマーク

⑧=センターサークル

⑨=コーナーエリア

⑩=コーナーフラッグ

⑪=ハーフウェイ・フラッグ

⑫=センタースポット

⑬=ペナルティアーク

⑭=ピッチ

## ●インプレイと アウト・オブ・プレイ

<sup>きほんてき</sup>基本的にはゲームが<sup>しんこう</sup>進行している状態が「インプレイ」。それに  
<sup>たい</sup>対して<sup>はんそく</sup>反則やボールがラインをわるなどによってゲームが一時  
<sup>ちゅうだん</sup>中断された状態を「アウト・オブ・プレイ」と呼んでいます。



## ●オフサイド

相手側のエンドに入ってゴールを攻撃する時に、相手のディフェンスライン（2人以上）よりも相手ゴールに近い位置でパスを受けるとこの反則を取られます。また、この反則を利用して、わざと相手プレイヤーをオフサイドの位置へ誘い込むディフェンスの作戦を「オフサイドトラップ」といいます。

## ●反則などによって与えられるキック

### コーナーキック



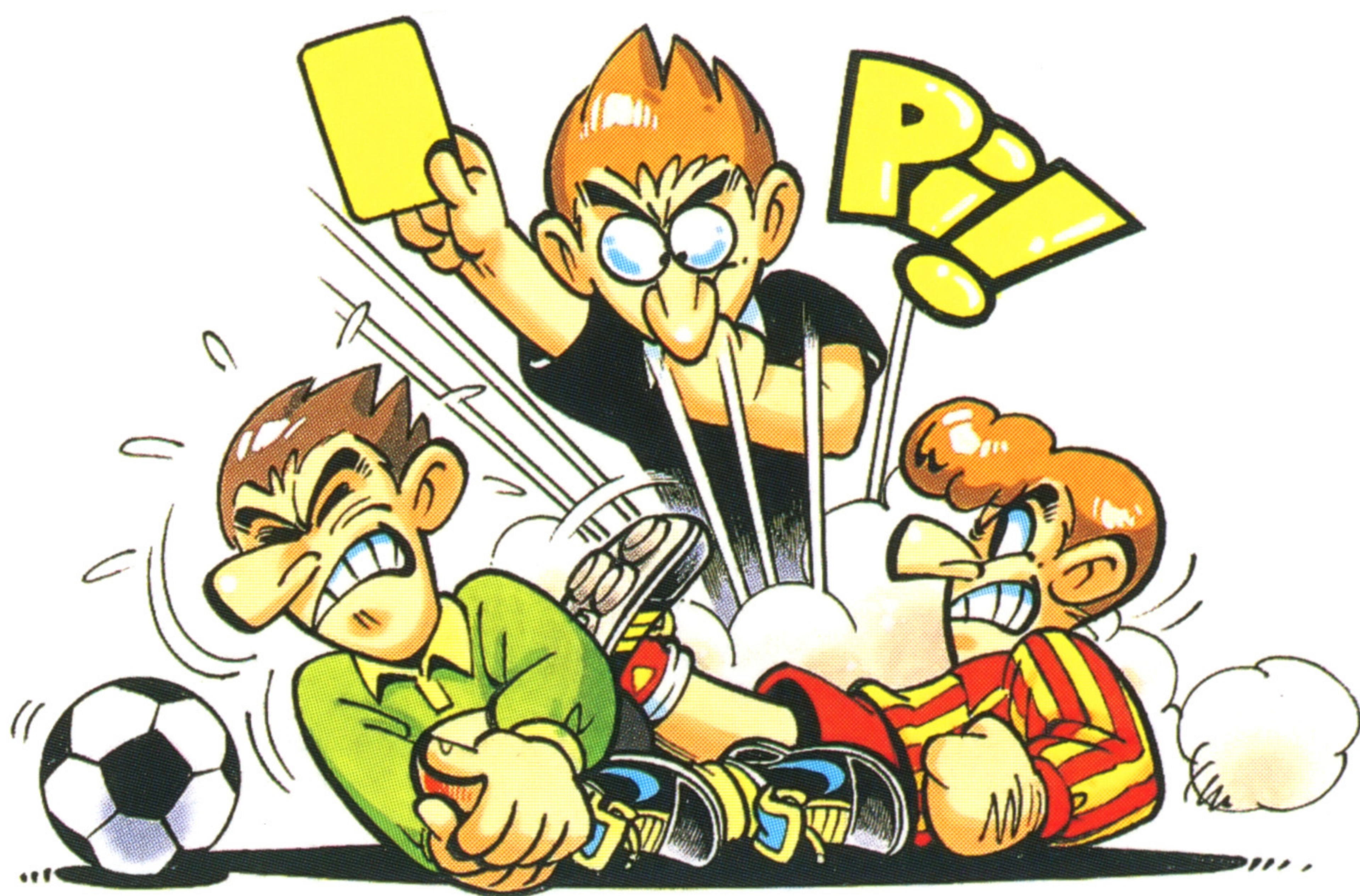
相手側の蹴ったボールが相手側のゴールラインをわると、コーナーエリアからの「コーナーキック」が与えられます。この時、直接ゴールに蹴り込んでも、パスを出してもどちらでもよいことになっています。

### ゴールキック



相手側の蹴ったボールが自陣のゴールラインをわると「ゴールキック」が行なわれます。





## フリーキック



ファウルがあった場合、その位置から「フリーキック」が与えられます。

## ペナルティキック



相手側のペナルティエリア内で相手がファウルを犯すと「ペナルティキック」が与えられます。ゴール前のペナルティマークから直接ゴールが狙えます。この時、ゴールを守るのはキーパーひとりで、他の選手はペナルティエリアの外へ出て、さらにボールから9.15mはな離れなくてはなりません。

3000





ぜん

# 全クラブ・全選手紹介

ぜんせんしゅしょうかい

GK：ゴールキーパー MF：ミッドフィルダー DF：ディフェンダー  
FW：フォワード

かしま

## 鹿島アントラーズ

●ポジション・選手名



©1993 K.A.F.C

DF	相馬 直樹	DF	賀谷 英司
MF	本田 泰人	DF	小川 雅己
MF	石井 正忠	MF	増田 忠俊
MF	サントス	MF	栗田泰次郎
MF	黒崎比差支	MF	熊谷 浩二
GK	古川 昌明	MF	橋本 研一
DF	秋田 豊	FW	真中 靖夫
DF	内藤 就行	GK	佐藤 洋平
DF	奥野 僚右	FW	古賀 聡
		FW	竹田 宏治

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

## ジェフユナイテッド市原

●ポジション・選手名



©1993 DNP/JEF.F.C

DF	宮澤ミッシェル	DF	真中 幹夫
MF	江尻 篤彦	DF	宮澤 浩
MF	越後 和男	DF	山本 健二
MF	後藤 義一	DF	小屋 禎
MF	マスロバル	MF	大塚 真司
GK	下川 健一	MF	武藤 真一
DF	五十嵐和也	MF	水野 淳
DF	中西 永輔	FW	新村 泰彦
DF	サンドロ	GK	立石 智紀

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。



かしわ  
柏レイソル

●ポジション・選手名



©1993. H.K.REYSOL

DF	ネルシーニョ	DF	熊埜御堂智
MF	下平 隆宏	MF	横山 雄次
MF	柱谷 幸一	MF	加藤 望
MF	大熊 裕司	MF	棚田 伸
FW	カレカ	FW	草野 修治
GK	土肥 洋一	FW	有馬 賢二
DF	沢田謙太郎	FW	菅野 賢一
DF	梶野 智幸	FW	谷 真一郎
DF	石川健太郎	GK	千葉 修

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

うらわ  
浦和レッドダイヤモンズ

●ポジション・選手名



©1993 M.U.F.C

MF	杉山 弘一	DF	田口 禎則
DF	ブッフバルト	FW	水内 猛
FW	岡野 雅行	GK	田北 雄気
MF	浅野 哲也	FW	佐藤 慶明
FW	福田 正博	MF	池田 伸康
GK	土田 尚史	MF	菊原 志郎
MF	堀 孝史	MF	広瀬 治
DF	チョウ・キジェ	MF	望月 聡
DF	池田 太	DF	中沢 佑太

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。





ぜん

ぜんせんしゅしょうかい

## 全クラブ・全選手紹介

GK：ゴールキーパー

MF：ミッドフィルダー

DF：ディフェンダー

FW：フォワード

かわさき  
ヴェルディ川崎

## ●ポジション・選手名



©1993 Y.N.F.C

DF	中村	忠	DF	戸倉健一郎
DF	柱谷	哲二	DF	西澤 淳二
MF	ビスマルク		DF	河本 充弘
MF	北澤	豪	MF	加藤 善之
MF	ラモス瑠偉		MF	戸塚 哲也
GK	菊池	新吉	FW	武田 修宏
DF	石川	康	MF	永井 秀樹
DF	ペレイラ		MF	長谷部茂利
DF	都並	敏史	FW	石塚 啓次
			FW	阿部 良則

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

よこはま  
横浜マリノス

## ●ポジション・選手名



©1993 N.Y.MARINOS

DF	小村	徳男	MF	ディアス
DF	井原	正巳	FW	メディナベージョ
DF	鈴木	正治	MF	水沼 貴史
MF	野田	知	MF	神野 卓哉
MF	三浦	文丈	MF	木村 和司
GK	松永	成立	DF	小泉 淳嗣
DF	鈴木	健仁	MF	ビスコンティ
			GK	浦上 壮史

※このデータは平成6年12月15日現在のものです。



よこはま  
横浜フリューゲルス ●ポジション・選手名



©1993 ANA.S.CO.,LTD.

DF 大嶽 直人	MF 吉岡 秀樹
MF 山口 素弘	DF 中田 一三
MF 原田 武男	GK 石末 龍治
MF 桂 秀樹	FW 嘉悦 秀明
MF 前園 真聖	MF 米山 智
GK 森 敦彦	MF 三浦 淳宏
DF 薩川 了洋	FW 坂本 義行
DF 岩井 厚裕	GK 中河 昌彦
DF 渡辺 一平	DF 東 博樹

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

ひらつか  
ベルマーレ平塚 ●ポジション・選手名



©1993 BELLMARE H.F.C

DF 公文 裕明	MF 岩元 洋成
MF 田坂 和昭	MF 西山 哲平
MF 岩本 輝雄	GK 古島 清人
MF ベッチーニョ	DF 信藤 健仁
MF エジソン	DF 山本富士雄
GK 小島 伸幸	MF 松山 広淳
DF 名良橋 晃	FW 大本 忠輝
DF 名塚 善寛	MF 竹村 栄哉
DF 渡辺 卓	MF 高田 哲也

※このデータは平成6年12月13日現在のものです。





ぜん

ぜんせんしゅしょうかい

## 全クラブ・全選手紹介

GK：ゴールキーパー

MF：ミッドフィルダー

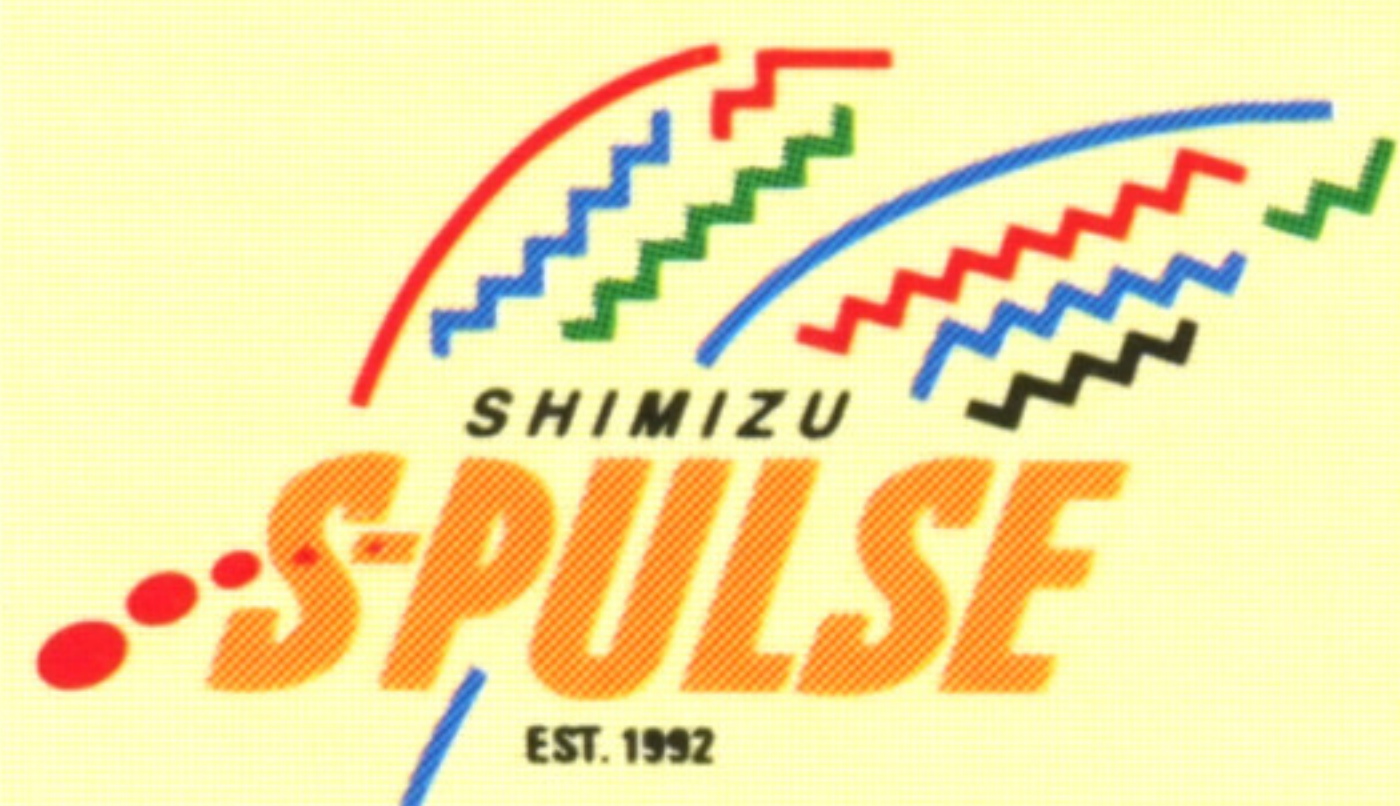
DF：ディフェンダー

FW：フォワード

しみず

清水エスパルス

●ポジション・選手名



©1993 ESLAP

DF 大榎 克己

FW 永島 昭浩

DF 伊藤優津樹

MF 伊東 輝悦

MF 三浦 泰年

GK 中原 幸司

MF トニーニョ

MF 朝倉 徳明

MF 澤登 正朗

MF 杉本 雅央

GK 真田 雅則

FW 長谷川健太

DF 内藤 直樹

DF 白井 博幸

FW ジャウミーニャ

DF 山田 泰寛

DF ロナウド

MF 太田 貴光

DF 平岡 宏章

DF 堀池 巧

FW 向島 建

FW 岩下 潤

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

いわた  
ジュビロ磐田

●ポジション・選手名



©1993 Y.F.C.JUBILO

DF 遠藤 昌浩

FW 松原 良香

MF 吉田 光範

FW 大石 隆夫

MF 藤田 俊哉

DF 田中 誠

MF ファネンブルグ

DF 米澤 剛志

FW スキラッチ

GK 大神 友明

GK 尾崎 勇史

FW 中山 雅史

MF 久藤 清一

DF 勝矢 寿延

FW 鈴木 将方

MF 名波 浩

DF 服部 年宏

DF 古賀 琢磨

FW 奥 大介

DF パウス

MF 古俣 健次

DF 岩崎 泰之

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。



なごや  
名古屋グランパスエイト

●ポジション・選手名



©1993 NAGOYA.G.E.

DF	久保 政二	FW	岡山 哲也
DF	森 直樹	FW	小倉 隆史
DF	谷口 圭	DF	津島 三敏
MF	小杉 敏之	MF	井幡 博康
MF	米倉 誠	MF	中西 哲生
GK	伊藤 裕二	MF	平野 孝
DF	飯島 寿久	MF	島村 征志
		GK	石川 研

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

おおさか  
ガンバ大阪

●ポジション・選手名



©1993 S-MATSUSHITA/GAMBA

DF	ツベイバ	FW	松山 吉之
MF	アレニコフ	MF	和田 昌裕
DF	木山 隆之	GK	田中 勇人
MF	松波 正信	FW	山村 博士
MF	磯貝 洋光	MF	北村 邦夫
GK	本並 健治	FW	山口 敏弘
MF	今藤 幸治	DF	埜下 荘司
DF	辛島 啓珠	DF	松田 和也
DF	島田 貴裕	GK	川島 透
		MF	見田 雅之

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。



# セレッソ大阪

## ●ポジション・選手名



©1994 O.F.C.CEREZO

DF	川前 力也	MF	森島 寛晃
DF	見崎 充弘	MF	久高 友雄
DF	大嶽 真人	MF	皆本 勝弘
DF	稲垣 博行	MF	北出 尚大
DF	重野弘三郎	MF	水崎 靖
GK	武田 亘弘	DF	塚本 明正
GK	武田 治郎	MF	佐々木博和
DF	神田 勝夫	MF	梶野 智
DF	トニーニョ	MF	村田 一弘
		FW	モウラ
		FW	マルキーニョス
		FW	山崎 貴史
		FW	濁澤 一仁

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

# サンフレッチェ広島

## ●ポジション・選手名



©1993 S.F.C

DF	片野坂知宏	DF	路木 龍次
MF	風間 八宏	DF	佐藤 康之
MF	森保 一	GK	河野 和正
MF	廬 延 潤	DF	上村 健一
FW	島 卓視	DF	大西 貴
GK	前川 和也	FW	ハッシュック
DF	森山 佳郎	FW	高木 琢也
DF	柳本 啓成	MF	小島 光顕
DF	トーレ	MF	桑原 裕義
		FW	笛 真人

※このデータは平成6年12月12日現在のものです。

## ●ハドソンのゲームに関するお問い合わせは **ゲームサポートセンター**

営業時間：午前10時～午後4時まで（正午～午後1時は休憩時間です）

☎011-821-7015 ◆土・日・祝祭日はお休みです。

## ●お八ガキでのお問い合わせ：

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1-18 ハドソンビル

株ハドソン ゲーム サポート センター行



SUPER FAMICOM

マルチプレイヤー5対応

このマークはスーパーファミコン用マルチプレイヤー5のマークが表示されている機器、または標準コントローラでご使用可能なソフトであることを示します。

## 健康上の安全に関するご注意

疲れた状態や、連続して長時間にわたるプレイは、健康上好ましくありませんので避けて下さい。また、ごく稀に、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面等を見たりしている時に、一時的に筋肉のけいれんや、意識の喪失等の症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、テレビゲームをする前に必ず医師と相談して下さい。また、テレビゲームをしていて、このような症状が起きた場合には、ゲームを止め、医師の診察を受けて下さい。

## 使用上のご注意

- ご使用後はACアダプタをコンセントから必ず抜いておいて下さい。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをして下さい。
- 長時間ゲームをするときは、健康のため、1時間ないしは2時間ごとに10～15分の小休止をして下さい。
- 精密機器ですので、極端な温度条件下での使用や保管、および強いショックを避けて下さい。また絶対に分解しないで下さい。
- 端子部に手を触れたり、水にぬらすなど、汚さないようにして下さい。故障の原因となります。
- シンナー、ベンジン、アルコール等の揮発油でふかないで下さい。
- スーパーファミコンをプロジェクションテレビ（スクリーン投影方式のテレビ）に接続すると、残像現象（画面ヤケ）が生ずるため、接続しないで下さい。



ハドソン●ユーモアネットワーク

# HUMOR NETWORK

ざっし よ  
雑誌じゃ読めない

じょうほう  
ゲーム情報がいっぱい

ハドソンでは、ユーザーのみなさまのための会  
報誌「ユーモアネットワーク」を毎月発行。  
最新ソフト情報ほか開発中の裏話など情報がい  
っぱい！この見本誌を希望する方は、ソフトと  
同封のアンケートはがきにある「見本誌希望」  
の欄に○をつけて送ってください。見本誌をお  
送りします。

かいいんとくてん  
**会員特典** ● ぜんいん とくせい  
全員に特製グッズをプレゼント！

かいいん  
会員になると、会員証のほ  
かに、「ユーモアネットワー  
クオリジナル特製グッズ」  
をぜんいん  
全員にプレゼントします。



か  
い  
い  
ん  
ぼ  
し  
ゅ  
う  
ち  
ゅ  
う  
!!



FOR SALE and USE IN JAPAN ONLY.  
BUSINESS USE and RENTAL PROHIBITED.  
本品の輸出、使用営業及び賃貸を禁じます。

スーパーファミコン® は任天堂の商標です。

©1995 HUDSON SOFT  
制作協力：ニッポン放送

## 株式会社 ハドソン

■本社

〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622 FAX 011-821-1854

■ハドソン札幌

〒062 札幌市豊平区平岸2条6丁目1番14号 三慶ビル2階 TEL 011-841-4622 FAX 011-841-9158

■ハドソン東京

〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622 FAX 03-3235-4653

■ハドソン名古屋

〒450 名古屋市中村区名駅5丁目3番8号 名駅モリビル9階 TEL 052-551-4622 FAX 052-551-4628

■ハドソン大阪

〒542 大阪府中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622 FAX 06-251-6244

■ハドソン福岡

〒810 福岡市中央区天神5丁目7番3号 福岡天神北ビル4階 TEL 092-733-4622 FAX 092-733-6204